

SUPER SOGEMO

Nº 65 • SEPTIEMBRE 1997 • 395 PTAS.



NINTENDO 64 LYLAT WARS

Vibra como nunca con la espectacular y revolucionaria continuación del clásico Starwing de Super Nintendo.



00065

8 420565 037006

LOS MEJORES
TRUCOS

50
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS

SUPER LISTA DE
EXITOS DE LOS
60 MEJORES JUEGOS



GRATIS SUPLEMENTO

NOVEDADES

» PLAYSTATION
BROKEN SWORD 2
HERCULES

» NINTENDO 64
MULTI RACING
CHAMPIONSHIP

REGALAMOS...

40 WARCRAFT II

25 SPEEDSTER

20 ROSCO McQUEEN

FINAL FANTASY VII

¡LLEGA EL REY DE LOS RPG

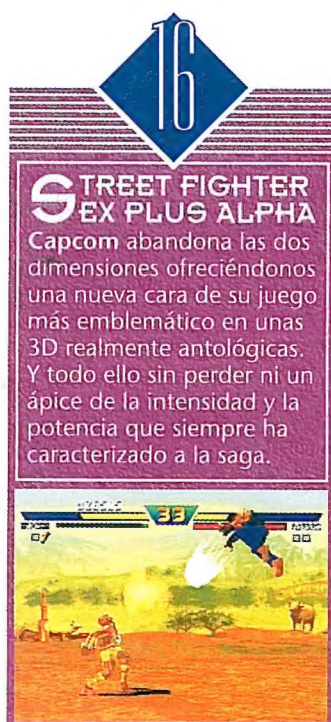
Desvelamos todas las claves y secretos del juego más deseado de los 32 bits de Sony.





Id acostumbrándoos a ver los personajes de **FINAL FANTASY VII** copando lugares de relevancia en esta revista. Personajes que se acabarán haciendo tan familiares para vosotros como pueda ser Mario o Sonic. Aunque aún debemos esperarnos hasta Noviembre para disfrutar, y en perfecto castellano, de la epopeya de Square, debido a la complejidad y la relevancia del juego mes a mes os iremos acercando hasta el fantástico universo

FINAL FANTASY. Un juego que marcará este final de año y que catapultará a los usuarios de PlayStation hacia el Olimpo de la magia audiovisual.



SUPER NUEVO

20 RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT
Una edición especial de la obra maestra de **Capcom** con interesantes novedades.

22 MARVEL SUPERHEROES
Capcom realiza una magistral conversión para **PSX** y **Saturn** de su segundo juego protagonizado por héroes de la **Marvel**.

30 JURASSIC PARK 2
Un juego ambientado en los calzoncillos de **The Punisher**, que refleja fielmente la magia de la película de **Spielberg**.

38 BROKEN SWORD 2
Avance de la segunda entrega de la aventura de **PSX** que tanta gloria obtuvo.

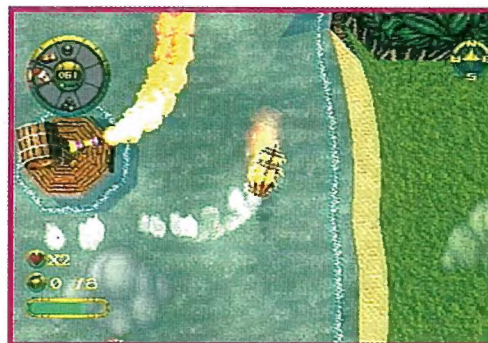
40 LYLAT WARS
Este será el nombre definitivo de **STARFOX 64**, que amenaza con arrasar con todo.

44 RAPID RACER
Velocidad y más agua que en la bañera de **The Punisher** para esta vertiginosa carrera de lanchas de **SCEE**.

46 DUKE NUKEM 3D
Desde **PC** directamente a tu **Saturn**.

48 MULTI RACING CHAMPIONSHIP
Un juego de coches para **Nintendo 64** que cuenta con grandes dosis de diversión.

50 OVERBOARD!
Un entretenido arcade de barcos piratas que puede considerarse como un **MASS DESTRUCTION** pero en el océano.



24

REPORTAJE RACCLAIM

Antes de irse a colonizar La Mancha, cual Pizarro contemporáneo, el inefable Mayerick nos ha preparado con todo lujo de detalles un completo reportaje sobre los próximos lanzamientos de la todopoderosa Acclaim.



34

REPORTAJE HERCULES

El alter ego de Nemesis en sus años mozos, el guapo y apolíneo HERCULES de Disney, protagoniza la última producción de Eurocom que revive la magia de ALADDIN pero en 32 bits. Uno de los grandes del año.



64

PARAPPA THE RAPPER

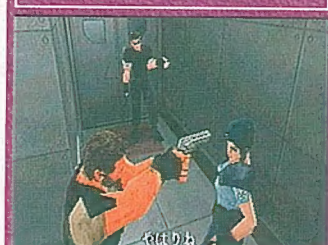
El juego más original de todos los tiempos, en el que debemos convertirnos en unos raperos de pro, por fin llega a nuestras páginas. Gráficos soberbios y música antológica hacen que sea, con seguridad, lo más sorprendente en PSX.



70

RESIDENT EVIL

Con considerable retraso llega hasta Saturn la gran aventura del año pasado en PSX. Sin embargo la espera merece la pena, ya que Capcom ha tenido a bien introducir jugosas novedades que no puedes perderte por nada.

**52 F1'97**

El nuevo F1 de Psygnosis perfecciona lo inimaginable a su excelso predecesor.

54 LAST BRONX

Uno de los arcades más sobresalientes y más desconocidos del model 2 de Sega, llega por fin a Saturn.

56 ROSCO McQUEEN

El único roscó que se ha comido Dreamer viene de la mano de S.C.E.E.

58 HEXEN

Nintendo 64 recibe un clónico de DOOM con algunas luces y muchas sombras.

59 NUCLEAR STRIKE

Quinta entrega de la saga STRIKE de EA.



A F O N D O

74 BLAST CORPS

Cuando destrozar todo lo que tienes delante se convierte en vital para tu supervivencia, estás jugando a B. CORPS.

SECCIONES**4 Press Start****6 Noticias****118 Amigamanía****122 Línea Directa****124 Internecio****126 Trucos**

68

TOP TEN

Como referencia de compra, y para que puedas saber mes a mes cuáles son los mejores juegos y las más interesantes novedades, te preparamos este Hit Parade que este mes aumenta la lista de N64 hasta diez juegos.

**78 AGENT ARMSTRONG**

Un shoot'em-up de Virgin creado por Raffaele Cecco.

82 RAYSTORM

Continuación de GALACTIC ATTACK, pero en 3D y para PlayStation. Made in Taito.

84 XEVIOUS 3D+G

Un shoot'em-up revolucionario que recupera vida en esta compilación de Namco.

86 SONIC JAM

Los tres SONIC, SONIC&KNUCLES y SONIC WORLD componen este maravilloso CD.

90 ABE'S ODDYSEE

La primera parte de la review de este ANOTHER WORLD contemporáneo.

**92 DISCWORLD 2**

Salvar a la muerte es el argumento de esta aventura gráfica repleta de buen humor.

94 RAY TRACERS

La cuarta parte de CHASE HQ llega a PSX con cualidades jugables innegables



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sandemante Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Ángel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Ake. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Ake & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camanillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS- STA

GRAN CONCURSO

Los guardias de seguridad de Nintendo
consiguieron detener a este sujeto
cuando se disponía a «levantar» una
Nintendo 64 «por la cara».



Hubo tiempo para a todo, incluso para
ligar con rubias potentes. El niño de la
foto ligó no ligó, pero acabó con la
bandeja de canapés y los sandwiches.

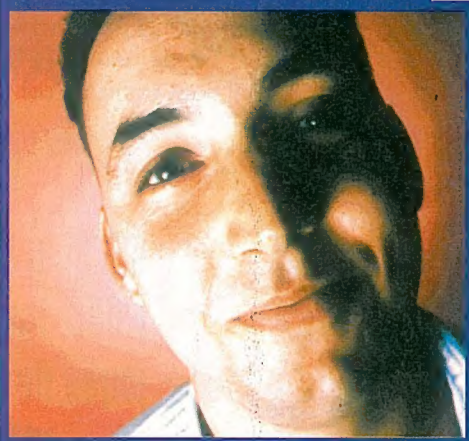


En esta instantánea podéis contemplar a los componentes del Club de Petanca La Mu-
la Francis, que ganó el Campeonato de España a la Peña de Depiladores Pepileidi, ca-
pitaneado por Rulfo Montón Depelamen. Este último no pudo participar al ser confun-
dido con un mapache por el guardia de seguridad y recibir un balazo en las posaderas.

HACER LAS COSAS BIEN

El periodismo especializado en videojuegos requiere de ciertas habilidades que permitan adelantarse a los acontecimientos y ofrecer en una publicación como la nuestra determinadas noticias o reportajes que puedan considerarse como exclusivos. En el

otro lado de la moneda está la competencia que, al ver que no tiene o no ha conseguido lo que el otro ofrece, puede reaccionar de varios modos. Nosotros jamás hemos criticado a nadie por hacer bien su trabajo, al contrario. Nuestra rabia por no haber



LA «NOCHEVEJEJA» DE LOS VIDEOJUEGOS PUEDE CONSIDERARSE EL 31 DE AGOSTO, DEBIDO A QUE ES EN SEPTIEMBRE CUANDO SE INICIA CADA NUEVO CICLO ANUAL DE LANZAMIENTOS. LO QUE VERÉIS ESTE MES EN LA REVISTA, MARCARÁ EL FUTURO PRÓXIMO.

EL MISTER

conseguido algo que otros tienen se reduce a mordernos la lengua e intentar que el mes siguiente no vuelva ocurrir. Otra forma de reaccionar es la típica pataleta en la que nunca caeremos, que consiste en culpar del «fracaso editorial» a personas ajenas, como compañías productoras o distribuidoras, intentando lavarse la cara ensuciando la del vecino. Un pobre recurso que se sigue utilizando.

EDITORIAL

MARIO KART 64

La prueba final de desempate consistía en una curiosa competición de resistencia. Se conectaron los mandos de Nintendo 64 a un generador eléctrico de 2000 voltios, a la vez que en la tele ponían todos los videos de El Fary. Quien aguantara más tiempo pasaría a la final, con la salvedad de que sería descalificado al que se le quemaran las pestañas. Lo de El Fary era para apoyar la concentración psicológica.



Esta atractiva mujercita en ciernes se llevó, además de una Nintendo 64, el teléfono de Doc, una poesía y una flor, al quedar prendado de su hermosura.

Dejando de lado el corrosivo humor que nos caracteriza y que podéis apreciar en los pies de foto, desde aquí agradecemos a **Nintendo España** el habernos invitado a la fase final del **Concurso MARIO KART-Pepsi**, que fue ganado por el turolense **José Luis Lamadrid**, con un tiempo de 2 minutos, 33 segundos y 34 centésimas. El segundo clasificado de la reñida competición quedó a apenas 21 centésimas del campeón.



NINTENDO PREPARA UN OCTUBRE MAS QUE MOVIDITO

Nintendo España nos va a «poner las pilas». Para empezar GOLDE-NEYE de *Nintendo 64*, que se confirma que tendrá un modo para cuatro jugadores simultáneos, será compatible con el Rumble Pak, y aparecerá en el mercado durante el mes de Octubre. Otro de los grandes es BOMBERMAN 64, que introducirá un nuevo concepto de juego acorde con las posibilidades de la consola. Lo tendremos en las tiendas a finales de Octubre, principios de Noviembre. También en Octubre aparecerá el DONKEY KONG LAND 3 para *Game Boy*, una fiel adaptación de su hermano de *SNES*. TETRIS PLUS, una nueva variante del puzzle legenda-



rio, también debería salir a la calle por esas fechas. Por último, anunciar la bajada de precio de la tarjeta de memoria para *N64* (controller pak), que pasará de 4990 a 2990 pesetas aproximadamente.

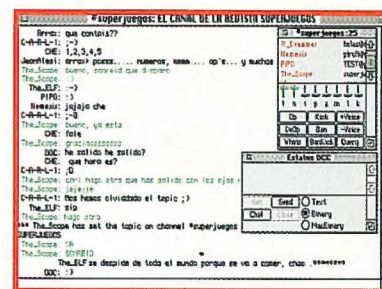
El juego de Nintendo 64 basado en las andanzas de 007 tendrá un modo especialmente preparado para jugar cuatro jugadores simultáneamente y será compatible con el Rumble pak (que vendrá incluido con el esperadísimo *LYLAT WARS* en Septiembre).

COMPAÑIAS RASCAL y COLONY WARS, las nuevas joyas de Psygnosis

Psygnosis parece que aún no ha quebrado con la llegada de Fernando Martín y sigue su oferta continua de buenos juegos. En esta ocasión os presentamos dos, RASCAL y COLONY WARS. El primero saldrá en Marzo del 98, y es un plataformas 3D en la línea *S. MARIO 64*. El segundo saldrá en Noviembre y es una mezcla de estrategia y shoot'em-up con un entorno espacial.

INTERNET SUPERJUEGOS crea un canal de IRC de videojuegos

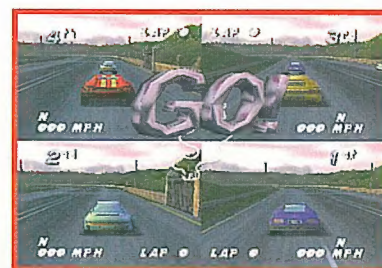
Si tienes acceso a Internet, ya tienes un canal para hablar de videojuegos en español. Sólo tienes que bajarte el Mirc si tienes *PC*, o el Ir- cle si tienes *Mac* y conectarte a cualquier servidor de Undernet. Una vez dentro, entra en el canal



#superjuegos y podrás hablar de videojuegos con toda la gente que haya conectada. Los redactores de la revista también entrarán para que puedas hablar con ellos directamente. ¿A qué esperas para convertirte en un «VIRCioso»?

COMPAÑIAS Titus anuncia mejoras para su LAMBORGHINI 64

La gente de Titus nos ha anunciado cambios para su lanzamiento más importante para este final de año. Ahora podrán jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente, y se ha aumentado hasta seis el



número de circuitos disponibles. Además, el juego será compatible con el Rumble Pak, lo que unido a las características ya conocidas del juego, hará que se convierta en una de las sensaciones del año.



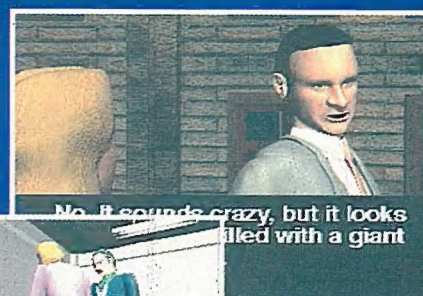
New Software Center distribuirá dos grandes juegos de Ascii

New Software Center acaba de anunciar la distribución de dos grandes juegos de Ascii. Sus nombres son CLOCKTOWER (segunda parte de un juego de Human para SNES, por lo que recibe el nombre de CLOCKTOWER 2 en Japón), y FELONY 11-79. El primero de ellos ha sido una de las sensaciones del año en el mercado nipón. Está ambientado en multitud de escenarios, todos envueltos bajo una atmósfera de terror. El argumento del juego gira sobre un perturbado con unas inmensas tijeras (no, no es Llongueras), teniendo como objetivo averiguar su identidad y escapar de sus «filomatic», capaces de depilar hasta el mismísimo The Punisher en menos de 3 días (pudisteis ver una imagen de este ser en el PRESS START del pasado número). FELONY 11-79 es una desenfundada carrera al

más puro estilo Cannonball en la que nuestro objetivo no es llegar en primera posición, sino llevar a cabo unas misiones determinadas en cada escenario,



CLOCKTOWER y FELONY 11-79 son las nuevas propuestas que la gente de New Software Center nos va a ofrecer durante el mes de Octubre si no hay retrasos inesperados. Dos grandes juegos para PlayStation.



como destruir cabinas telefónicas al más puro estilo R. Drea-mer un sábado noche, o destroz- zar una limusina a golpe limpio. El juego fue programado por Climax, y distribuido en Japón bajo el nombre de RUNABOUT. ¿A que ya os suena más?



COMPAÑIAS

**JOE BLOW, un
plataformas 3D de
Telstar para PSX.**

Telstar está a punto de sacar al mercado británico su última propuesta en forma de plataformas tridimensional. Su nombre es JOE BLOW, y trata de un héroe que de-



be restablecer a La Reina de los Sueños en su trono para evitar que los niños tengan pesadillas. Este mágico argumento envuelve un juego repleto de calidad técnica, enorme mapeado y gráficos en alta resolución.

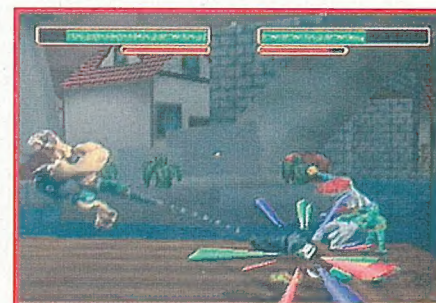
COMPAÑIAS

**Los luchadores de
arcilla llegan a
Nintendo 64.**

De la mano de Virgin, y con el colosal antecedente que tuvimos en 16 bits, ya hemos podido ver una beta de CLAYFIGHTERS 64, un beat'em-up de Interplay que cuenta con la particularidad de que los lu-



chadores son muñecos de arcilla. Bajo un entorno en el que luchadores en 2D se mueven en escenarios tridimensionales podremos utilizar los modos y maneras habituales. Últimamente en este tipo de juegos, como especiales o ultracombo tipo KILLER INSTINCT. Earthworm Jim y Boogerman son algunas de las estrellas invitadas.



Los que disfrutaron con el CLAYFIGHTERS de 16 bits y posean o tengan en sus planes adquirir una Nintendo 64 podrán volver a revivir el juego adaptado a las nuevas tecnologías. Entretenimiento asegurado.

COMPAÑIAS

Acclaim nos presenta tres nuevos juegos

CONSTRUCTOR, FORSAKEN y SOCCER 64 son los tres nuevos juegos que Acclaim tiene en el «horno». El primero, como su nombre indica, es una especie de SIM CITY con gráficos espectaculares, y aparecerá en Noviembre. FORSAKEN es un juego tipo DESCENT pero «a lo bestia» que veremos a principios del año que viene. Por esas mismas fechas se espera a SOCCER 64, que traslada la magia del deporte rey a la consola de Nintendo.



COMPAÑIAS

Velocidad y acción desenfundada para Saturn

El penúltimo rey de las recreativas de velocidad de Sega Amusement, TOURING CAR, y el «Pope» de los juegos en red de compatibles PC, QUAKE, tendrán su correspondiente conversión para los 32 bits de Sega. El primero es un juego de coches muy en la línea DAYTONA que combina la calidad técnica de SEGA RALLY con la jugabilidad de DAYTONA. QUAKE es un clónico más de DOOM repleto de monstruitos deformes que deberemos aniquilar.



TOURING CAR toma de SEGA RALLY su calidad técnica y de DAYTONA la jugabilidad. QUAKE es un clónico de DOOM con personalidad propia.



COMPAÑIAS

Electronic arts, velocidad y disparos

AUTO DESTRUCT es el nombre de un nuevo lanzamiento de EA que recuerda a la saga TWISTED ME-

TAL en su mecánica, y a NEED FOR SPEED 2 en su calidad gráfica. Se espera para Noviembre. Cambiando de tercio, FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 será el nombre del próximo FIFA SOCCER y llevará a Raúl en su carátula.

Sony y FAP contra la Piratería de juegos

Sony Computer Entertainment ha solicitado la asesoría e intervención de la FAP, Federación para la protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual, con el objetivo de eliminar la creciente piratería que está sufriendo su consola. Sus

acciones incidirán tanto en el aspecto jurídico, policial, judicial y social. Para que os hagáis una idea de la situación, y según un estudio realizado, el sector legal del videojuego en España mueve unos 12 mil millones anuales, y el pirata 9 mil nada menos.

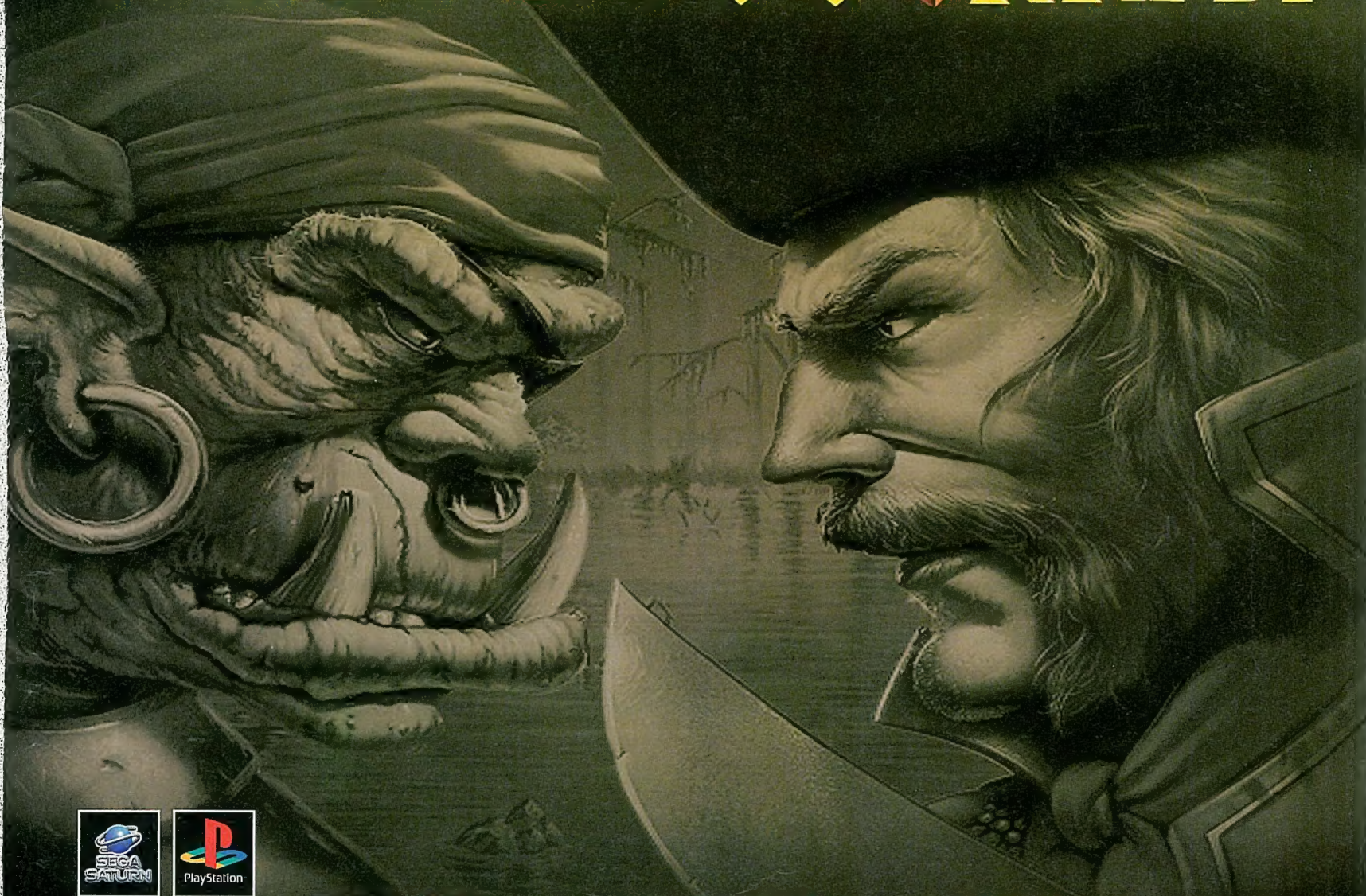


Esta foto podéis ver un momento de la presentación a los medios de comunicación del acuerdo firmado por Sony Computer Entertainment España y la FAP en defensa del software de PlayStation.

ELECTRONIC ARTS™
en Asociación con:

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

¡ PREPARATE PARA LA GUERRA !



**TRADUCIDO
Y DOBLADO
AL CASTELLANO**



WARCRAFT
THE DARK SAGA

EDITA Y DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1. LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. The Dark Saga, Tides of Darkness y Beyond the Dark Portal son marcas de Warcraft y Blizzard Entertainment son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc., en los Estados Unidos y/u otros países. SEGA y SEGA Saturn son marcas de Sega Enterprises Ltd. y PlayStation son marcas de Sony Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.

REPORTAJE FINAL FANTASY VII™

El mes pasado tuvisteis la oportunidad de soñar con la noticia de la traducción de **FINAL FANTASY VII** al castellano. Ahora tendréis la oportunidad de conocer más detalles del mejor RPG jamás creado, observar nuevas y espectaculares imágenes y, como colofón a este nuevo acercamiento a **FFVII**, una completa entrevista con sus creadores. Y éste no será el último reportaje de la obra maestra de

Squaresoft, porque hasta que tenga en mis manos la versión en castellano y tenga lugar la correspondiente y esperada review, quiero que sigáis conociendo y sintiendo cada vez más cerca de vosotros el mejor RPG de todos los tiempos y, posiblemente (aún tengo que consultar mis archivos personales y ordenar mis ideas), el mejor juego jamás programado de la historia. Parece fácil decirlo, ¿verdad?



1990. En verano de 1991, exactamente julio, apareció el esperado primer juego de **Square** para **SNES**, **FINAL FANTASY IV**, que debutó en **U. S. A.** como **FFII**. Los gráficos no diferían mucho de los capítulos de **NES** (exceptuando el *modo 7* y la representación de los combates), pero sí mejoraba la banda sonora y el novedoso sistema de batallas. En Diciembre de 1992 llegaría **FFV** con gráficos de 16 *bits* pero sin traducción al inglés. Y llegó Abril de 1994 para demostrar que la saga crecía en calidad, argumento y madurez con **FINAL FANTASY VI** (**FFIII** en **Estados Unidos**) con gráficos que hoy harían temblar a los primeros RPG's de 32 *bits*, una banda sonora de auténtico lujo y un desarrollo argumental de esos que hacen época. Hemos tenido que esperar casi tres años para disfrutar con el nuevo capítulo de la saga. Atrás quedaron grandes consolas como **NES** y **Super Nintendo**, demos de **Silicon Graphics** con hipotéticos personajes del séptimo capítulo, acuerdos no cumplidos por parte de **Nintendo** y

LA NUEVA OBRA MAESTRA DE

Después de compartir unas horas con la versión japonesa, tan sólo me asaltaban dudas de tipo argumental, pero tras haber jugado con los textos en inglés os puedo decir que os espera algo muy grande, muy bello y que pulveriza todos los registros alcanzados por sus predecesores. El mejor **FINAL FANTASY** está aquí, en estos tres CD's repletos de datos, situaciones y, sobre todo, magia, fantasía y sentimientos. La saga **FINAL FANTASY** comenzó su andadura en Diciembre de 1987 (hoy en día cuenta con más de 16 millones de seguidores/compradores), y por supuesto en **Famicom** (este primer capítulo también apareció en **Estados Unidos** para **NES**). Con él llegó la magia, con bonitos gráficos, sólida banda sonora y un más sólido argumento y desarrollo. La saga continuó con dos capítulos más para 8 *bits* hasta Abril de



Square y sorprendentes noticias de la exclusividad con **PlayStation**. Pero lo que nunca cambia es el *staff* legendario de la saga, y lo único que queda de aquellas primeras noticias son recuerdos, porque lo importante es el resultado de tres años de trabajo de más de cien personas y que, desde Enero de este año, permanece almacenado en tres CD's. En los créditos de **FFVII** siguen apareciendo los genios de siempre con **Hironobu Sakaguchi** a la cabeza (el productor de todas las entregas, actual vicepresidente de la compañía y presidente de la filial americana), **Yoshinori Kitase** (director de **FFVI** y **VII**), **Yoshitaka Amano** (responsable de la creación de personajes e ilustraciones de los primeros seis capítulos y que ahora colabora en otras tareas) o **Nobuo Uematsu** (el genial compositor de todos los capítulos). Además aparecen nuevos talentos como **Tetsuya Nomura** (el nuevo ilustrador



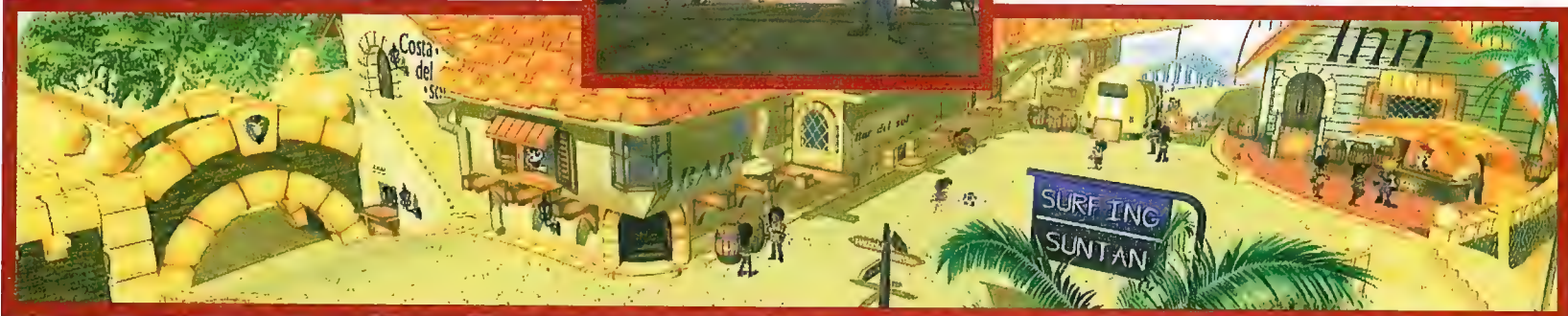
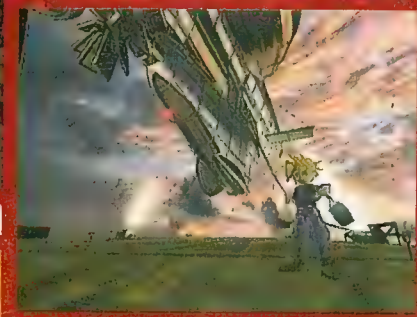
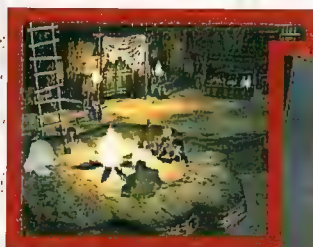
COMBATES



LA SAGA FINAL FANTASY

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| FF-I-1987 | FF-II-1987 | FF-III-1989 | FF-IV-1990 | FF-V-1991 | FF-VI-1994 | FF-VII-1997 | FF-VIII-1999 | FF-IX-2000 | FF-X-2001 | FF-XI-2002 | FF-XII-2006 | FF-XIII-2009 | FF-XIV-2010 | FF-RE-2013 | FF-OR-2016 | FF-15-2017 | FF-16-2019 | FF-17-2020 | FF-18-2023 |
| FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY | FINAL FANTASY |

SQUARE CADA DIA MAS CERCA



REPORTAJE

SHIVA

CHOCOBO

BOOM!

CHOCOBO FAT

IFRIT

SHIVA

CHOCOBO

IFRIT

SHIVA

CHOCOBO

IFRIT

SHIVA

CHOCOBO

IFRIT

SHIVA

CHOCOBO

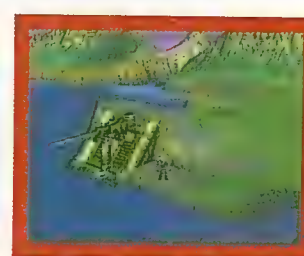
IFRIT

SHIVA

CHOCOBO

IFRIT

MAPAS



Al abandonar Midgar accederemos al mapa principal del juego. Podremos surcar los territorios de **FINAL FANTASY VII** a pie, en Chocobo, buggy, submarino, la espectacular nave Highwind... El gigantesco escenario rotará a nuestro antojo y pulsando «select» veremos un mapa con las localizaciones más importantes.



y creador de personajes) y **Kazuyuki Hashimoto** (encargado del desarrollo del sistema de herramientas de programación en 3D y que fue responsable del apartado gráfico de MOTOR TOON GP). Y así podría continuar hasta aburrirnos, pero como no quiero que esto suceda, hablemos de la versión occidental. Según ha confirmado **Tetsuya Nomura**, la versión para occidente incluirá dos nuevos enemigos al final del juego, un mejor sistema para gestionar la «Materia», no serán eliminadas las escenas más adultas del juego (es el único FF que no será censurado) y habrá un balance más lógico en el número de enfrentamientos con nuestros enemigos. El propio **Hironobu Sakaguchi** confirmó a su vez que **FFVIII** aparecerá, en **Japón**, en algún momento del año que viene, exclusivamente en **PlayStation** y que no tendrá nada que ver (hasta ahora así ha sido) con este séptimo capítulo. Tan sólo seguirán apareciendo los Chocobos y una nueva encarnación de Cid, el único personaje que no ha faltado a la cita,



aunque su aspecto y edad sean diferentes, desde **FFII**. También está en marcha una película de **FINAL FANTASY** generada íntegramente por ordenador y que contará con la participación de grafistas de **TOY STORY**. Esto no lo verán nuestros ojos hasta dentro de dos o tres años, cuando esté en pleno apogeo la nueva generación de consolas. Pero dejémonos de futuribles, porque lo que nos interesa es **FINAL FANTASY VII** y el próximo mes de Noviembre, cuando aparezca en su reluciente formato *Pal*. Hasta su llegada me comprometo a mostraros mes tras mes nuevas pantallas e información del juego. Y no os preocupéis, porque no pienso ni quiero desvelar antes de tiempo los secretos del juego, y todas las pantallas que aparecen en estas páginas corresponden todavía al primer CD. Y es que **FFVII** parece no tener fin. Sus



En Golden Saucer podremos ganar importantes sumas de GP apostando en las carreras de Chocobos. Más adelante tendremos que participar como jockeys y ganar la carrera para quedar en Libertad.

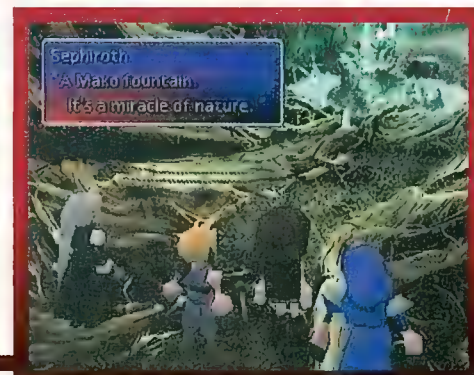
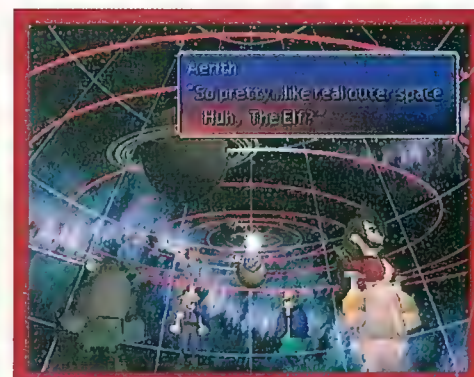


Aquí tenéis en primicia mundial la carátula que lucirá nuestro **FINAL FANTASY VII** en formato Pal y traducido a nuestro idioma. Sony Computer Entertainment sigue manteniendo como fecha de aparición el mes de Noviembre. El precio no superará las diez mil ptas.



creadores insisten en que ofrecerá entre 60 y 70 horas de juego si queremos descubrir todos sus secretos. **FFVII** encierra 1800 megas en su interior. Insisto, no he podido separarme de él desde que Sony Computer Ent. me entregó la versión en inglés, y os puedo asegurar que es una auténtica experiencia inconfesable poder surcar el vasto mundo que encierra el juego, visitar sus pintorescas ciudades, conocer a sus gentes, combatir contra las criaturas más enigmáticas, sufrir, reír, llorar... Todo es posible en **FINAL FANTASY VII**, incluso visitar un gigantesco parque de atracciones (con montaña rusa, máquinas recreativas, carreras de Chocobos...), ver más de 40 secuencias de vídeo y una lista casi interminable de eventos. El desarrollo de **FFVII** te absorberá de tal manera que confundirás el mágico argumento de las mentes privilegiadas de **Square** con tu propia vida. Y si todavía no os lo creéis, esperad un par de meses y veréis como el tiempo me dará la razón.

THE ELF



ENTREVISTA AL EQUIPO DE PROGRAMACION

FINAL FANTASY VII

Detrás de los «bastidores» de un gran juego se encuentran las mentes privilegiadas artífices del génesis de una leyenda. Kazuyuki Hashimoto (Gráficos), Nobuo Uematsu (Música), Tetsuya Nomura (Diseñador de Personajes), Yoshinori Kitase (Director), Kazushige Nojima (Planificador), Ken Mrita (Programador) e Hironobu Sakaguchi (Productor) nos desvelan los entresijos de Square y su FINAL FANTASY VII.



Este FINAL FANTASY es el que más está centrado en el protagonista, encarnado por Cloud Strife



Los jugadores viven el juego con la misma intensidad desde el principio hasta el final, sin intervalos



SQUARE NOS DESVELA LOS SECRE

¿Cuáles son los beneficios de trabajar con el equipo de desarrollo más numeroso del mundo del videojuego (más de 100 personas)?

H. Sakaguchi: El que un equipo de programación sea extenso, no significa que el juego vaya a ser mejor. Un proyecto a esta escala precisa de un grupo numeroso, pero no vale cualquiera, sino expertos altamente cualificados. Yo creo que al tener tanta gente detrás, el juego se ha beneficiado de la enorme cantidad de energía y de la pasión que cada uno por separado ha puesto en el juego.

Explíquenos que es para usted el tema de la «vida» en FFXVII.

H. S.: Desde que mi madre murió mientras estábamos desarrollando FINAL FANTASY III, he estado pensando profundamente en ese tema. La vida se desdobra en muchas cosas, y me intrigaba saber qué ocurriría si analizara ese tema a través de prismas lógicos y matemáticos. Todo esto queda en cierta manera plasmado en el juego, aunque me temo que a la mayoría le costará apreciarlo.

¿Qué tiene FINAL FANTASY VII para ser tan bueno?

H. S.: La jugabilidad sigue la línea de los anteriores FF. Los personajes se van desarrollando a través de las luchas en diferentes batallas. Sin embargo, tanto gráficos como sonido se han mejorado significativamente, con el consiguiente incremento de la emoción del jugador.



Gracias al CD ROM podemos expresar distintos aspectos del mundo real en un mismo juego



¿Por qué el juego es tan «cinematográfico»?

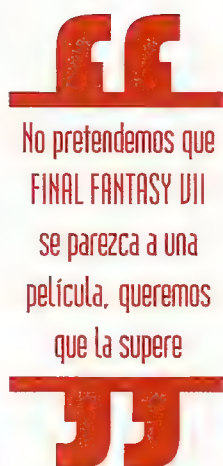
H. S.: Una película dura una o dos horas, y a menudo te envuelves emocionalmente en ella. La sensación de darse envuelto en los videojuegos es totalmente diferente. Sin embargo, añadiendo aspectos interactivos, yo pienso que los jugadores pueden llegar a meterse de lleno en el juego e incluso llegar a sentirse parte de él. Esa es mi meta. No quiero parecerme a películas, quiero superarlas. **Hablenos de Mr. Yoshinori Kitase, el Director de FFXII**
H. S.: He trabajado con él desde FFX. Cuando entró en Square me contó que su vocación era ser director de cine, pero le fue imposible lograrlo en Japón. Es un hombre seco y de humor negro. Si las versiones previas de la serie fueran un show de marionetas, ésta era una película real que requería de innovadores efectos que incluyen varios ángulos de cámara. Su experiencia en estudios de cine contribuyó muy mucho a esto. Es EL DIRECTOR con mayúsculas.

¿Cuáles son los beneficios de trabajar en CD-ROM?

Y. Kitase.: La principal diferencia para nosotros fue la capacidad de memoria. Las restricciones de antes quedaron totalmente olvidadas, y no nos teníamos que preocupar por crear diferentes maneras de modificar un modelo básico. El concepto básico de un RPG es crear un mundo real y ficticio dentro del juego. Gracias al CD podemos expresar varios aspectos del mundo real en un mismo juego.

¿Qué tiene de nuevo FFXII?

Y. K.: En los juegos previos había grandes diferencias entre las pantallas de juego y las destinadas a determinados



No pretendemos que
FINAL FANTASY VII
se parezca a una
película, queremos
que la supere

pal personaje y hay episodios aparte que están dedicados para otros protagonistas que apoyan la historia del propio Cloud. Esta entrega es la que más está centrada en Cloud.

¿Cómo es la puesta en escena del juego?

Kazushige Nojima: Gracias al CD ROM, efectos cinematográficos que en el pasado eran imposibles ahora están presentes. Sin embargo, las películas se ven en cines, y los videojuegos en los hogares. Para hacer el juego más atractivo, hemos tratado de hacer una puesta en escena interactiva, de tal manera que el jugador pueda desenvolverse a su antojo, y no por caminos previamente marcados. Algo así como poder saltar las hojas de un libro.

¿Cómo afectan las mejoras gráficas?

K. N.: Ahora, gracias a los varios ángulos de cámara, podemos acercarnos a los personajes y descubrir sus expresiones faciales. De esta manera, los personajes son mucho más «humanos» y utilizan gestos muy detallados cuando, por ejemplo, piensan, dudan, sienten etc... Gracias a esto, aunque el juego es largo, la cantidad de texto de los personajes ha decrecido.

¿De qué forma trataron de hacer los personajes lo más realista posible?

K. N.: Para hacer el argumento con tantos personajes más realista, añadimos «profundidad» a determinadas situaciones. Por ejemplo, si un personaje en un grupo dice «vamos», otro replica diciendo «no, espera un momento», y otro contesta «no podemos porque...». Todo esto ralentiza el desarrollo de la historia, pero da a los jugadores la posibilidad de pensar a la vez que los protagonistas.



TOS DE SU FINAL FANTASY VII

efectos gráficos especiales. Los jugadores eran conscientes de esto y así lo aceptaban. Ahora hemos tratado de romper este axioma. Ahora los personajes no sólo se mueven horizontalmente, y algunas veces se añaden efectos espectaculares en pantallas de juego normales. Las pantallas «especiales» no hemos querido elaborarlas demasiado para no alejarlas de las sensaciones que producen las otras. Como consecuencia, los jugadores viven de la misma manera el juego desde el principio hasta el final, repartiendo los efectos por todo el juego sin apreciar subidas o bajadas de intensidad.

¿Cuál es la mecánica de juego y el objetivo primordial de FFXII?

Y. K.: Obtener habilidades determinadas y combinarlas adecuadamente para derrotar a los enemigos. Esta es la clave de todos los FINAL FANTASY y permanece inalterada en FFXII. Cloud es el princi-



Hablemos de las diferentes perspectivas de juego de FFXII.

Ken Narita: Con las nuevas tecnologías 3D debíamos hacer énfasis a la hora de mostrar un mundo mucho más extenso y real. Para ello, también los personajes debían ser mostrados de una forma apropiada sin que el jugador perdiera el control de ellos. Ahora puedes ver los personajes de lado, desde arriba o incluso desde el suelo. Esta posibilidad de jugar con las cámaras es el mayor beneficio de trasladarnos a un universo 3D.

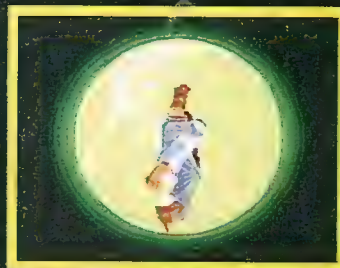
¿Y qué hay que decir de la música?

Nobuo Uematsu: El número de canales de sonido de SNES era 8, y ahora en PSX disponemos de 24. Dejamos 8 para efectos de sonido, y 16 para música. Cuando tocas un piano con las dos manos, consigues 10 notas a la vez, y todavía nos quedarían 6 para otros instrumentos. La música sigue siendo generada por el chip de sonido.



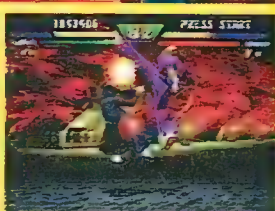
CAPCOM

A finales del pasado año, Capcom anunciaba la aparición en el ámbito recreativo de dos nuevas secuelas de la famosa saga STREET FIGHTER. El primero de ellos era SF III, la esperada tercera parte que haría uso de la nueva placa CPS-III de Capcom. El segundo, quizá menos esperado aunque no menos sorprendente, un nuevo STREET FIGHTER poligonal al más puro estilo TEKKEN, programado por Arika, inicia<Ninguno>lmente llamado STREET FIGHTER GAIDEN. Aquel SF GAIDEN terminó llamándose STREET FIGHTER EX, y al contrario de como pensaban la mayoría de acérrimos aficionados a la saga de Capcom, la calidad general de éste superaba incluso a la de STREET FIGHTER III. Después del éxito obtenido, Capcom decidió programar una especie de *upgrade*



de SF EX, llamado SF EX PLUS, como ya hicieran hace años con SF CHAMPION EDITION, incluyendo nuevos personajes y movimientos. Ahora tenemos ante nosotros la sorprendente conversión para PlayStation de SF EX, una versión aún más mejorada si cabe, llamada STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA. La jugabilidad que caracterizó en todo momento a la recreativa se encuentra intacta en la máquina de Sony, y la ingente cantidad de personajes de ésta, nada menos que 21, fue aumentada a la cifra de 23 con la inclusión de dos personajes tan carismáticos como son Dhalsim y Sakura. A viejos conocidos como Ryu, Guile o Chun-Li se le unen otros algo más actuales como Satsui no Hado no Ryu (Devil Ryu), Shin Gouki o Sakura o personajes que hacen su glorioso debut en el mundo STREET FIGHTER con este SF

STREET FIGHTER EX+ALPHA





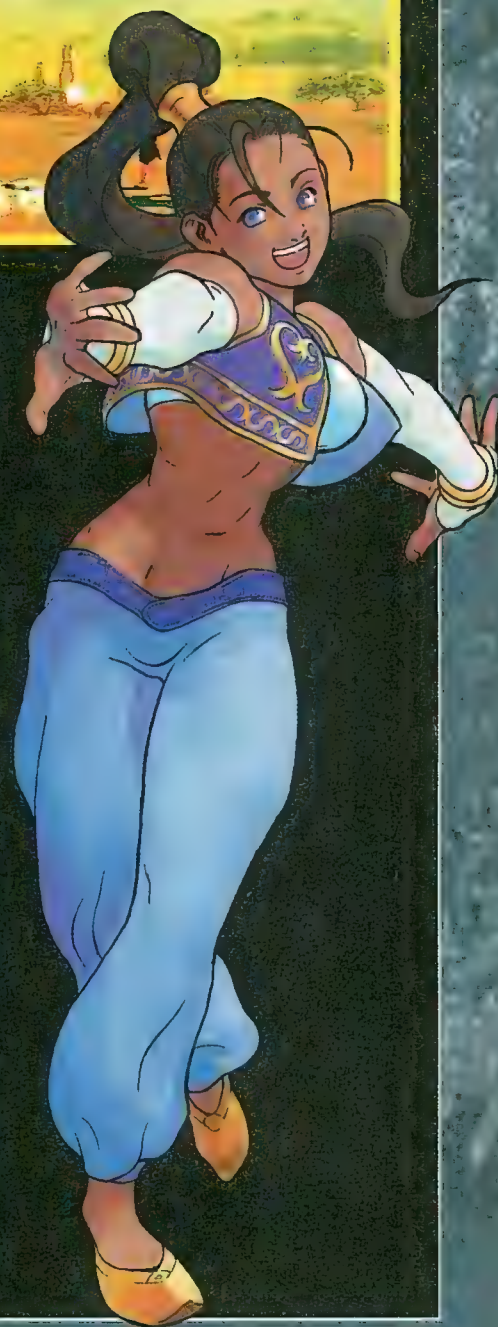
EX ALPHA, como son los aprendices de Ryu, Kairi y Allen, o el extraño Skullomania. Todo juego que pasa de las 2D a las 3D está inevitablemente expuesto a perder su gracia, su jugabilidad o ambas cosas, pero el caso de **STREET FIGHTER EX ALPHA** es completamente lo contrario. Su calidad va mas allá de la gracia y la jugabilidad, y tan sólo una partida es suficiente para darse cuenta de que hace ho-



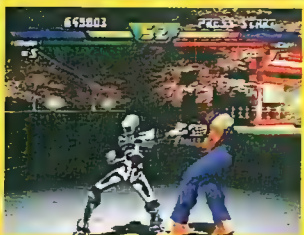
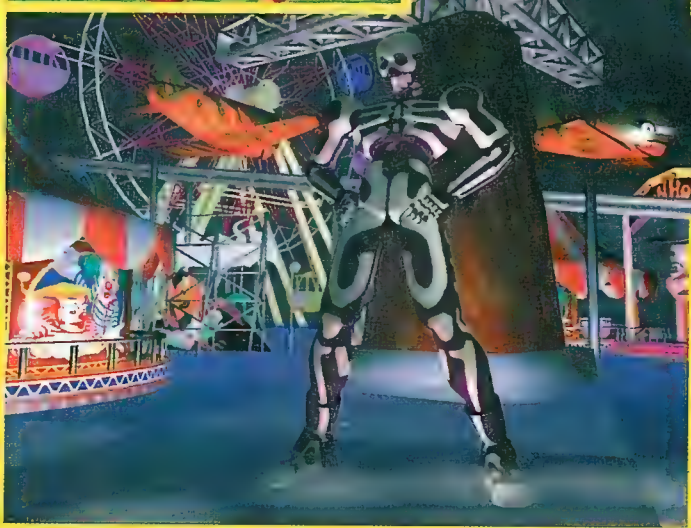
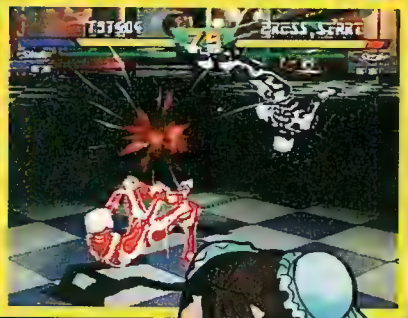
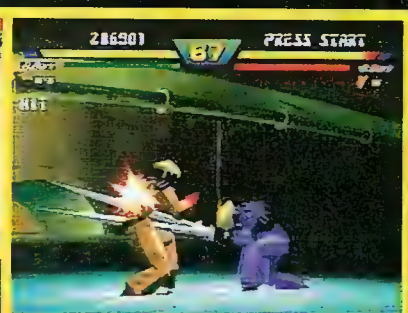
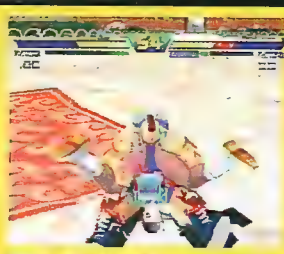
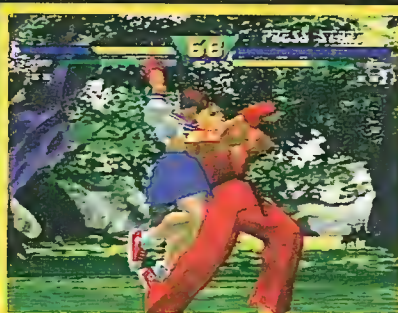
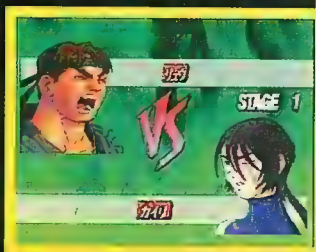
MODOS DE JUEGO



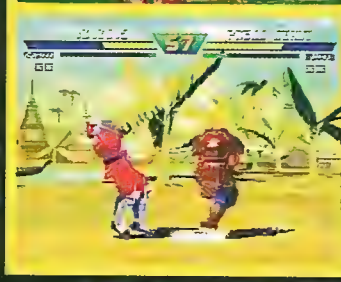
Como podeis observar en las pantallas, la cantidad de modos de juego de SF EX PLUS ALPHA alargará la vida del juego hasta límites insospechados.



SUPER NUEVO CAPCOM



nor a su nombre y que está perfectamente a la altura de obras maestras como SUPER STREET FIGHTER II TURBO o STREET FIGHTER ALPHA 2. SF EX ALPHA une a la perfección la típica jugabilidad SF con novedades características de los juegos de lucha poligonales, como un trabajado *Replay* después de cada combate, vistosas llaves realizadas con *Motion Capture* al estilo TEKKEN 2, o diversos efectos como el *zoom* o un increíble *Light Sourcing* que hará que la luz producida por los golpes especiales sea reflejada en el cuerpo de los luchadores. Al igual que en TEKKEN 2, los escenarios son una mezcla entre las 2 y las 3 dimensiones, mostrando el suelo que pisamos en 3D y el fondo, a lo lejos, con un trabajado *bitmap*. Con respecto a las posibilidades de juego, sin contar por supuesto los 23 personajes y sus respectivos *combos*, a nuestra disposición se encuentran una buena can-



tividad de modos que nos mantendrán jugando durante mucho, mucho tiempo. Además del modo *Arcade*, a nuestra disposición tendremos el *Survival*, un *Team Battle* similar al de TEKKEN 2, *Time Attack*, *Watch* y *Training*, un *bonus game* oculto o uno de los modos de juego más interesantes del programa, el modo *Expert*, que consiste en realizar los golpes especiales y los *combos* que nos indiquen recompensándonos por ello con personajes ocultos (inicialmente los 23 luchadores no están disponibles). Virgin se encargará de traernos a España esta obra maestra que el mes que viene trataremos a fondo.

DOC



Exclusivo para
PlayStation

namco

¡La carrera ha empezado...



RAGE RACER



- 4 circuitos diferentes
- 10 coches distintos y 3 bólidos ocultos
- Personalización y ajuste de los coches
- Compatible con el neGcon™ Controller

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos



PlayStation

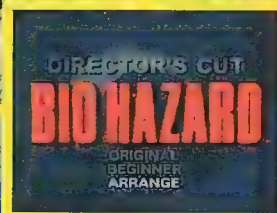
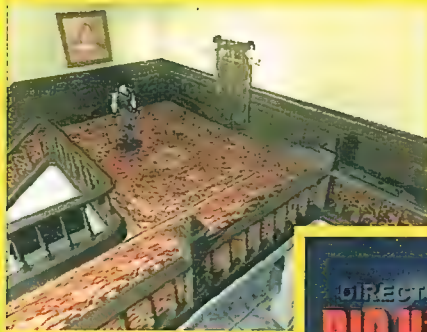
PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Rage Racer™ & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

TM



CAPCOM

TRES JUEGOS EN UNO

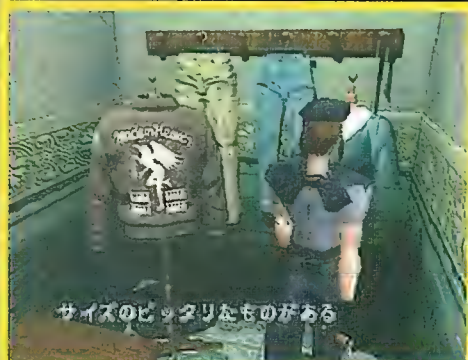


R. E. DIRECTOR'S CUT tiene tres juegos: *Original*, *Beginner* y *Arrange*. Este último incluye innovaciones como los nuevos ángulos de cámara que podéis ver aquí.

R. E. DIRECTORS CUT



EL VESTIDOR



En cuanto encontréis la llave apropiada diríais raudos al vestidor. Se trata de una sala amplia que sólo se



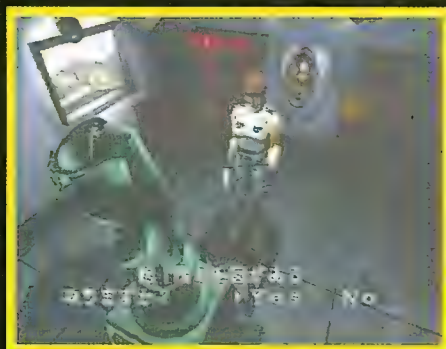
abría al final del primer RESIDENT EVIL, en la que podrás cambiar de modelo a tus personajes.



Si todavía hay alguien que esté dudando de **Capcom** por sacar al mercado un capítulo intermedio antes del lanzamiento de **RESIDENT EVIL 2**, aquí puede encontrar unas cuantas razones que le hagan cambiar de opinión. **RESIDENT EVIL D. C.** consta de tres juegos en uno. El primero es la versión original americana que, como ocurría en la europea, tenía un mayor grado de dificultad que la entrega japonesa. Por lo demás, el desarrollo de la aventura es igual. La modalidad *Beginner* es ideal para aquellos que no conocen el **RESIDENT EVIL**, ya que los zombies resultan hasta benévolos y los cartuchos de la *Beretta* contienen 30 balas en vez de 15. La última opción del menú principal, llamada *Arrange*, nos introduce en un **RESIDENT EVIL** repleto de sorpresas y con



¡SORPRESA, SORPRESA!



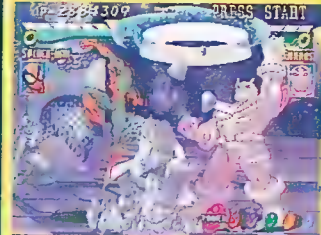
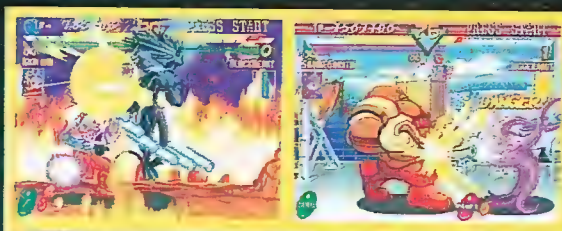
novedades como para parar un tren. Nada más empezar comprobamos que los protagonistas lucen los modelos del nuevo *atrezzo* diseñado para RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT. Incluso se puede acceder al vestidor que permanecía cerrado en el original, e ir cambiando de ropa durante el juego a nuestro antojo. Esta es una de las innumerables innovaciones. Aunque conozcas cada uno de los rincones de RESIDENT EVIL te quedarás alucinado al encontrar *zombies* en los sitios donde menos te lo esperas. En resumen, los amantes de RESIDENT EVIL, que son muchos, van a disfrutar de lo lindo con RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT. Cruzaremos los dedos para que Virgin incluya la demo de RESIDENT EVIL 2 que trae consigo la versión americana.

R. DREAMER

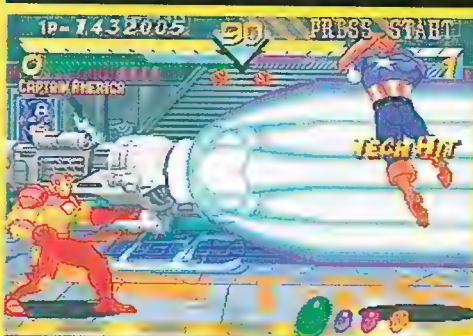
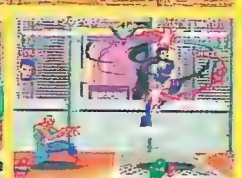
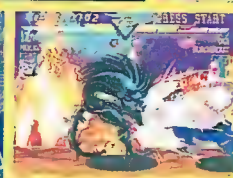


SUPER
NUEVO

CAPCOM



Los inmensos
personajes de
la recreativa
han sido
reproducidos
fielmente para
los 32 bits.



SATURN/PLAYSTATION

CAPCOM

CD



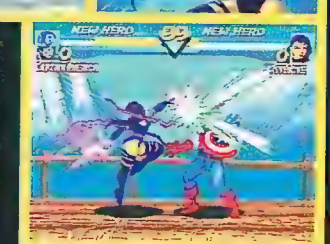
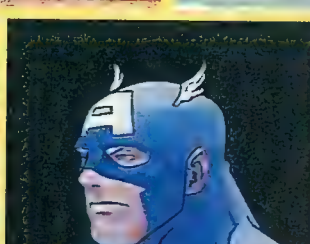
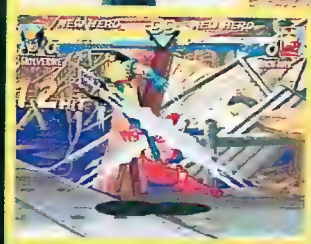
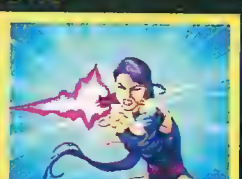
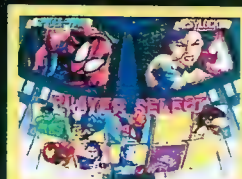
ROM

JAPON

MARVEL SUPER HEROES



VERSION PLAYSTATION



Después de sus recreativas MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER y DARKSTALKERS 3 JEDAH'S DAMNATION (VAMPIRE SAVIOR), Capcom se centra ahora en los sistemas domésticos con la conversión para PlayStation y Saturn de una de sus recreativas de más éxito: MARVEL SUPERHEROES. Todos los personajes más carismáticos de la Marvel, los superhéroes y los supervillanos, se enfrentan en esta ocasión para lograr la custodia de las gemas, arrebatándoselas primero al malvado Thanos y su guantelete del infinito. La principal nota adictiva del programa es su original sistema de combos, similar en algunos aspectos a los de DARKSTALKERS (Chain Combos), pero exageradamente más largos y presentando como novedad los Aerial Raves (Air Combos en occidente), llegando alguno de ellos a la increíble cifra de 30 golpes. Os presentamos en primicia la versión PSX a un 60% de su desarrollo.

DOC

EL MUNDO PERDIDO

EL MUNDO PERDIDO: JURASSIC PARK PARA Sony PlayStation™ y PC. © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, LLC. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK™ y © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Electronic Arts es una marca o marca registrada de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. PlayStation y PC son marcas de Sony Computer Entertainment, Inc.



Con unos buenos dientes, es posible cortar hasta huesos.
Destroza todo con tu Tyrannosaurus Rex en el juego
más intenso de todos los tiempos.



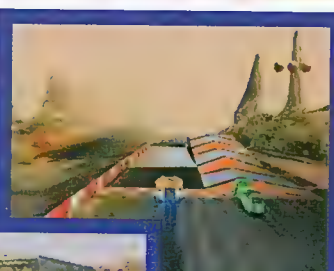
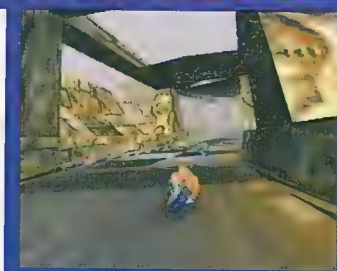
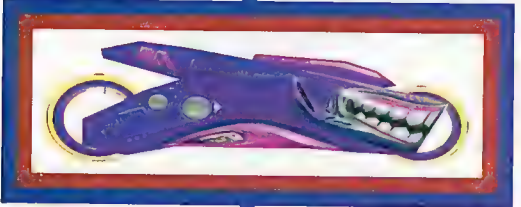
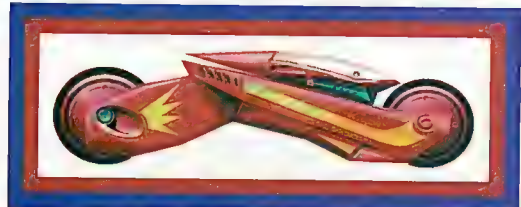
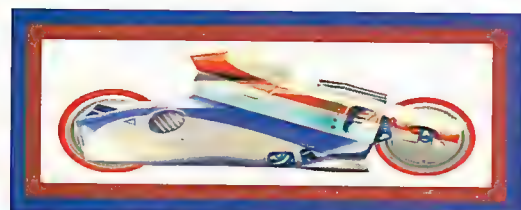
ELECTRONIC ARTS™

**TRADUCIDO
AL CASTELLANO**

EDITA Y DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE EDIFICIO ARCADE, RUFINO GONZALEZ 23 BIS PLANTA 1. LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

ACCLAIM, EL GIG

Es una de las grandes compañías mundiales del videojuego que, curiosamente, no había destacado especialmente durante este año 97. Aho-

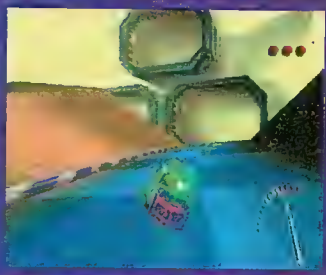
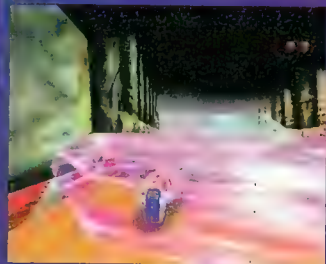


Saltos como los de la imagen de la derecha (y algunos mucho más espectaculares) están a la orden del día en EXTREME-G.



A falta de importantes cambios en el apartado gráfico, EXTREME-G muestra este excelente aspecto futurista.

No es cuestión de quejarse, pero hay que reconocer que el catálogo de juegos para *Nintendo 64* no ha sido, salva obvias excepciones, nada convencional. No existía, por ejemplo, nada comparable a la saga *WIPEOUT* de *PlayStation* y *Saturn* que tantos éxitos ha cosechado. Por suerte **Acclaim**, de la mano de **Probe**, lo ha puesto todo de su parte para desarrollar un juego que, ya os avisamos, arrasará en breve tiempo. Será conocido como **EXTREME-G** y, como su propio nombre indica, os hará sentir la fuerza G hasta extremos incalculables. Para ello se han creado ocho motos con diseños futuristas (y un par de ellas más secretas) con las que habrá que enfrentarse a los malos de turno, que en este caso (y siempre provisionalmente) serán cuatro. Como es lógico suponer, se ha explotado al máximo el *hardware* de *Nintendo 64* para crear mundos futuristas con innumerables efectos gráficos. Por su espectacularidad podemos destacar los niveles submari-



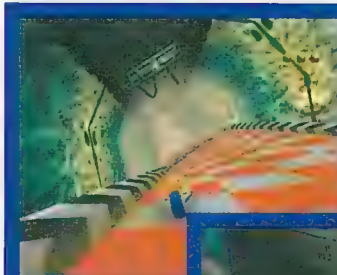
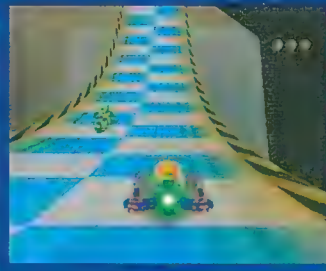
EXTREME

LOS LANZAMIENTOS DE ACCLAIM PARA ESTE ÚLTIMO TRIMESTRE DEL AÑO DARÁN MUCHO QUE HABLAR

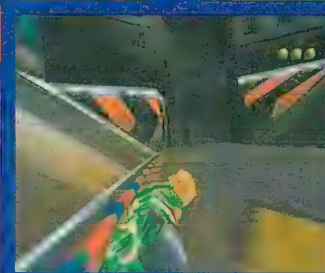
ANTE AMERICANO

ra, gracias a equipos de programación europeos de gran tradición como Probe, será la gran protagonista de estas próximas navidades.

por J. C. Mayerick

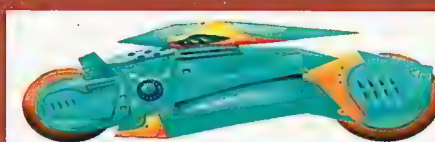


Pese a la complejidad de los circuitos, el engine 3D responde a la perfección. Nada de ralentizaciones ni pérdida de suavidad.



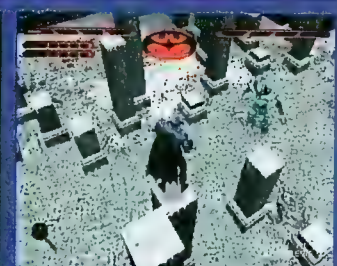
En la imagen que aparece sobre estas líneas se puede observar el escudo protector de uno de los jugadores.

nos, en los que el efecto del agua resulta ser simplemente asombroso. El diseño de los circuitos, por su complejidad y dinamismo, ha sido uno de los mayores problemas a los que ha debido enfrentarse la filial británica. Y es que los impresionantes *loopings* y desniveles de la carretera han necesitado de elaborados algoritmos que evitasen un descontrolado aumento en el consumo de memoria, más aún cuando hablamos de un juego que cuenta con la gran limitación de ser editado en formato cartucho. Y ya que hablamos de los circuitos, por qué no decir que serán nada menos que 12 trayectos totalmente independientes (nada de añadir pequeñas porciones de carretera en plan RIDGE RACER) los que la gente de Probe pone a disposición del jugador. Este, sin duda, será uno de los grandes alicientes de EXTREME-G, al que se le unirán una infinidad de armas y efectos gráficos que harán de este juego uno de los títulos más aclamados de finales de año. Calidad, os lo aseguramos, no le falta.



EXTREME-G

LANZAMIENTOS DE ACCLAIM



BATMAN & ROBIN

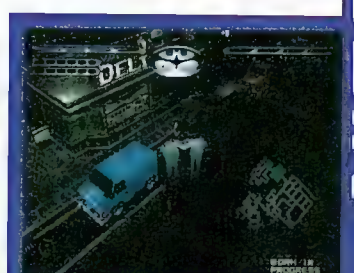
Son varios los personajes que se podrán manejar a lo largo del juego, entre los que se encuentran, por supuesto, Batman y Robin. Cada uno de ellos contará con movimientos y ataques propios.



La controvertida película dirigida por Joel Schumacher, cuya calidad muchos ponen en duda, tendrá un digno representante en los 32 bits. Tomando como base el sistema de juego que TOMB RAIDER hiciera famoso, BATMAN & ROBIN supondrá una bocanada de aire fresco tras la escasa calidad mostrada por anteriores adaptaciones del comic. Una total libertad de movimientos, varios personajes disponibles y una ambientación totalmente fiel a la película original harán el resto. Parece que por una vez Batman va a contar con un videojuego a la altura de su popularidad.



La ciudad de Gotham ha sido representada con total perfección. La oscuridad de la que siempre ha hecho gala la ciudad de Batman impide que las capturas muestren toda su belleza con detalle.



BATMAN & ROBIN

LAS LICENCIAS SIEMPRE HAN TENIDO UN HUECO EN TODAS LAS LISTAS DE LANZAMIENTOS DE ACCLAIM

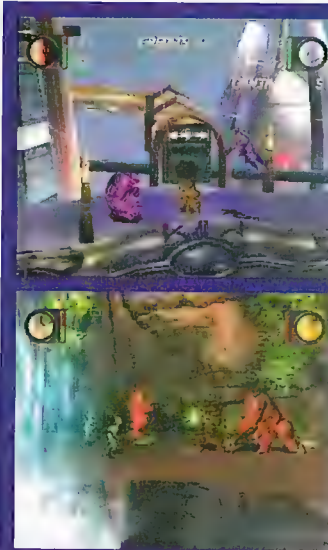
FANTASTIC FOUR



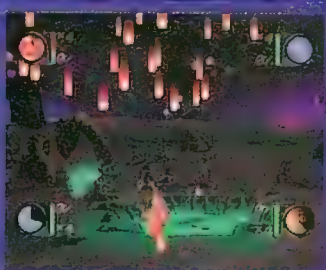
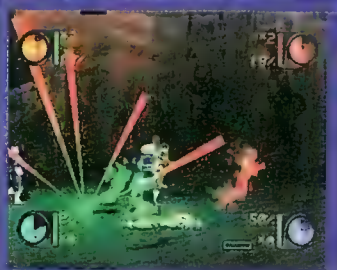
Los efectos de luz que los diseñadores de FANTASTIC FOUR han incluido son de una belleza pasmosa. Gracias a ellos se han podido diseñar niveles muy oscuros pero, a su vez, llenos de vida y colorido.



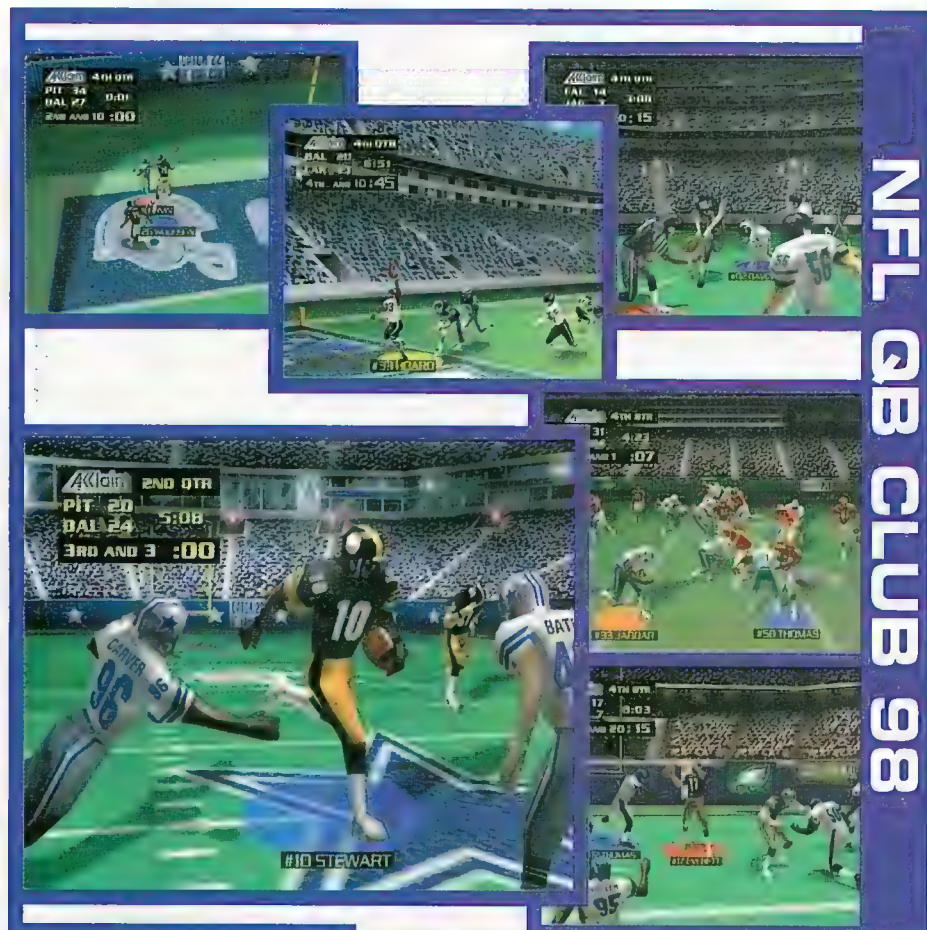
La nueva incursión de LOS CUATRO FANTASTICOS en el mundo de las consolas servirá como revulsivo para un sistema de juego que últimamente no goza de muy buena salud: los *beat'em-up*. Para la ocasión se ha optado por un sistema de juego en 3D en el que, ante todo, se ha tratado el apartado gráfico con sumo cuidado. Y es que el juego contará con infinidad de efectos de luz capaces de llenar de realismo unos niveles basados en los propios capítulos de la serie de televisión (en su segunda etapa). Permitirá además la participación simultánea de hasta cuatro jugadores, lo que unido al gran número de personajes y niveles secretos existentes, redundará en la mayor calidad de un juego que sólo aparecerá para *PSX*.



Gráficamente FANTASTIC FOUR es casi perfecto. El magnífico engine 3D con el que cuenta permite que el scroll de pantalla sea sumamente suave. Ver FANTASTIC FOUR en movimiento es todo un espectáculo.



LANZAMIENTOS DE ACCLAIM

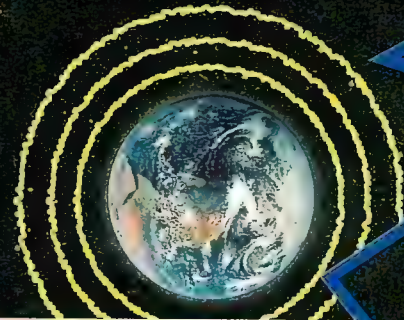


El cartel de lanzamientos de **Acclaim** se completa con **MAGIC: THE GATHERING**, **BUST A MOVE 3** y **NFL QB CLUB '98** (además de otros que podréis encontrar en las secciones de *previews* y noticias). El primero de ellos es un juego de estrategia con pequeñas influencias de **WARCRAFT**, basado en un famoso juego de cartas. Su lanzamiento está previsto para **PlayStation** y **Saturn**. En cambio, sólo la consola de **Sega** podrá contar (por el momento) con la tercera entrega del clásico de **Taito**, **BUST A MOVE 3**, la que parece ser la mejor versión de todas las de la saga. **NFL QB CLUB 98** aparecerá para **N64** y los 32 bits de **Sony**, con una apariencia gráfica en su versión para la consola de **Nintendo** simplemente alucinante. Por cierto, será el primer juego de **N64** que utilice el modo de alta resolución de 640x480 pixels.

TIEMPO

**REVISTA
Y JUEGO**
POR SÓLO
450 ptas.

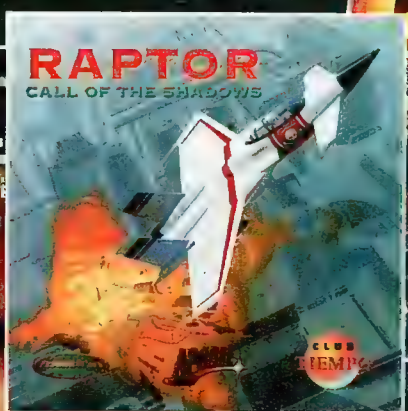
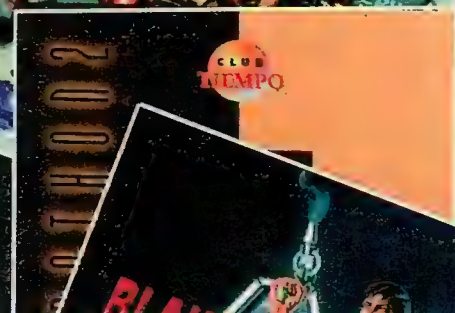
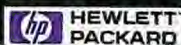
DESCUBIERTA UNA ESCUADRA ALIENIGENA DE COMBATE DIRIGIÉNDOSE HACIA NUESTRO PLANETA



Cada semana, la revista «Tiempo» te ofrece un juego de ordenador en CD Rom. En versiones originales y completas. Y todo por 450 pesetas.

Además, «Tiempo», en colaboración con Hewlett-Packard, te ofrece un descuento de 50.000 ptas. en la compra de un PC HP Vectra 500 Pentium 200 MMX junto con una impresora color HP DeskJet 820 CXi. Consíguelos.

No tienes «Tiempo» que perder.

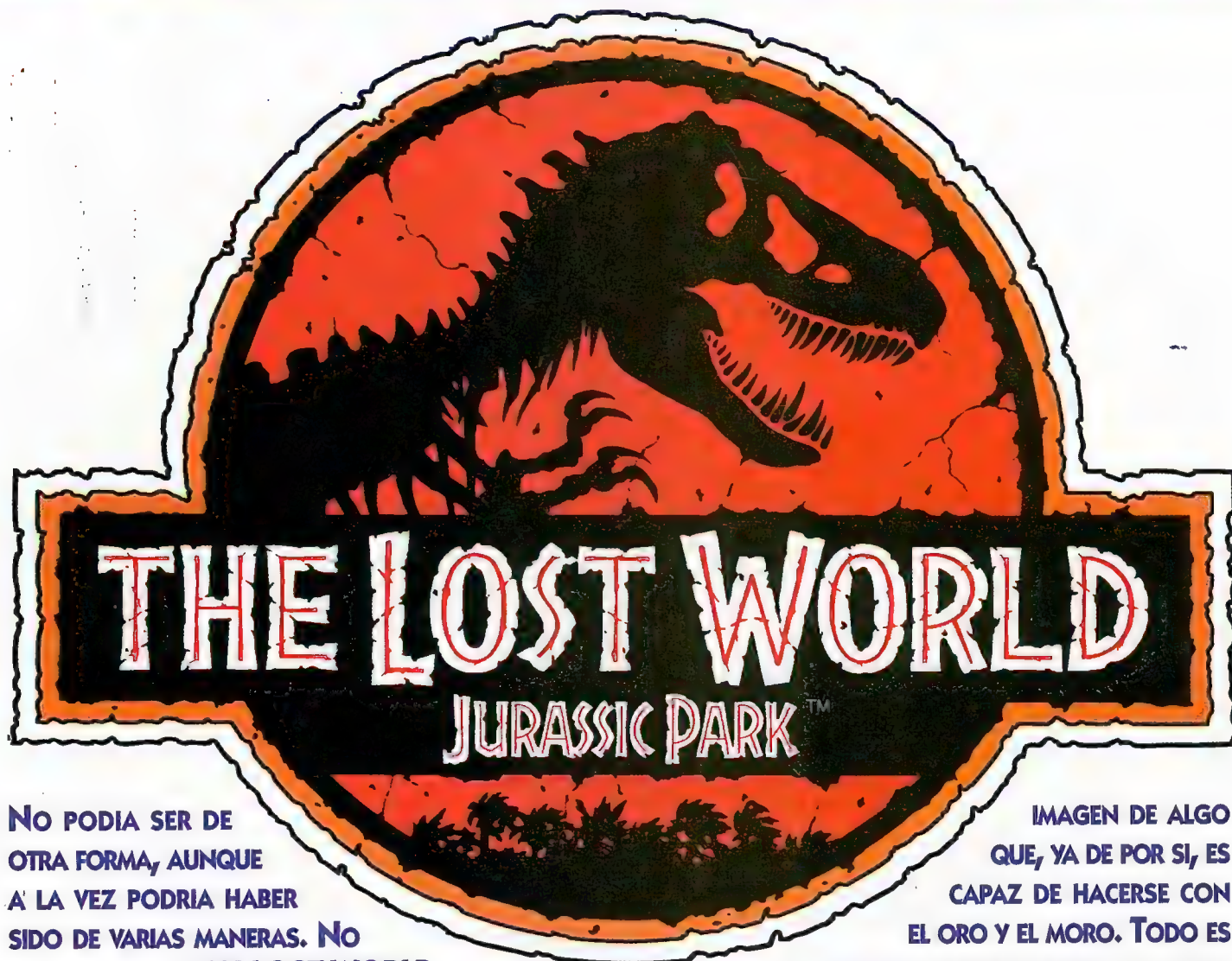


Ven a visitarnos hasta el 17 de septiembre al:

Infoshow WWW
INFOVIA INTERNET



Telefónica



NO PODIA SER DE OTRA FORMA, AUNQUE A LA VEZ PODRIA HABER SIDO DE VARIAS MANERAS. NO PODIA SER QUE THE LOST WORLD DEJASE DE ASOMARSE POR LAS CONSOLAS DE 32 BITS, PERO PERFECTAMENTE PODRIA HABER SIDO EL TIPICO TITULO QUE UNICAMENTE BUSCA EXPLOTAR LA

IMAGEN DE ALGO QUE, YA DE POR SI, ES CAPAZ DE HACERSE CON EL ORO Y EL MORO. TODO ES POSIBLE, AUNQUE MUCHO NOS TEMEMOS QUE STEVEN SPIELBERG YA NO ES SOLO EL REY MIDAS DEL CINE, DESDE HOY ES MUY POSIBLE QUE TAMBIEN LO SEA DE LAS CONSOLAS DE 32 BITS.

DreamWorks Interactive, grupo de programación afín a la productora montada por Steven Spielberg (y algún socio más) es la responsable de la puesta de largo de **THE LOST WORLD**. Y es que los Compis, Velociraptors, T-Rex e indefensos humanos del juego necesitaban de un algo que les hiciese tan creíbles y espectaculares como los propios protagonistas del film. Ese algo se ampara en un soberbio *engine* 3D con el que ha sido posible simular, entre otros, más de 25 entornos distintos o, aún más increíble, 20 especies de dinosaurios con una media de



THE LOST WORLD es uno de los juegos más sangrientos de cuantos han pasado por las consolas de 32 bits. Y es que destrozarse a nuestras víctimas y comernos sus vísceras no será una cuestión de risa, sino más bien de supervivencia. Humano que te zampes, aumento gratis en la barra de energía.

80 animaciones cada uno. Los aproximadamente 40 niveles que forman la aventura estarán repletos de caminos secretos y alguna que otra sorpresita especial (con piernas y brazos) que completará el elenco de protagonistas, encabezado por el T-Rex y secundado por el Compi, el Velociraptor y el cazador. Todo esto permitirá crear el ambiente perfecto que los dinos de Spielberg merecieron desde el primer día. Y es que meter la cabeza en la boca de un T-Rex ya no será coto privado de nuestros más morbosos sueños.

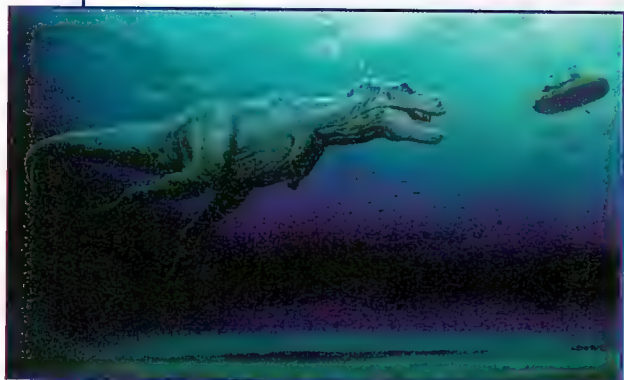
J. C. MAYERICK

UN JUEGO QUE HARA PREHISTORIA

SJ

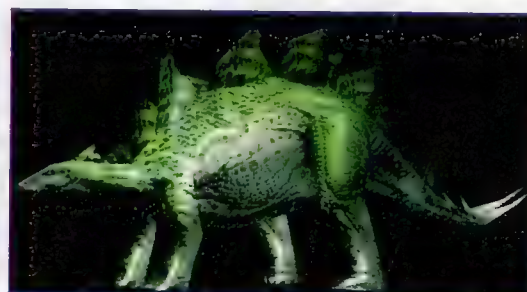
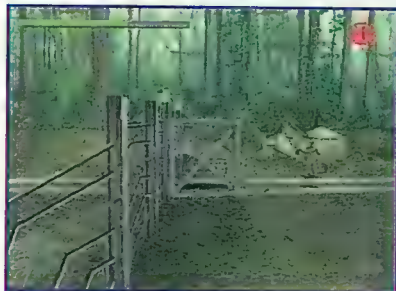
THE MAKING OF ...

THE LOST WORLD



El diseño de un juego como **THE LOST WORLD** ha estado lleno de complicaciones, y también de satisfacciones. Una de ellas es, sin duda, la incursión de una técnica como *MorphX*, que permite el estrechamiento o dilatación de la piel de los dinosaurios (texturas) mientras éstos andan, corren, sal-

tan, etc. Con dicha técnica se consiguen unos resultados sólo comparables a los de la propia película (salvando las diferencias). Por cierto, durante el diseño del juego, el equipo estuvo en todo momento inmerso en la producción de film, logrando cotas de similitud realmente asombrosas.



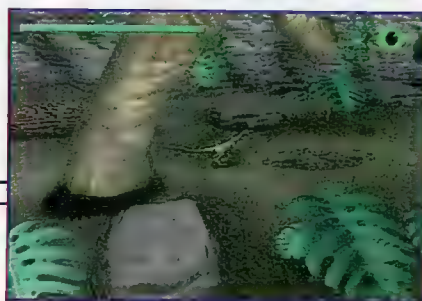
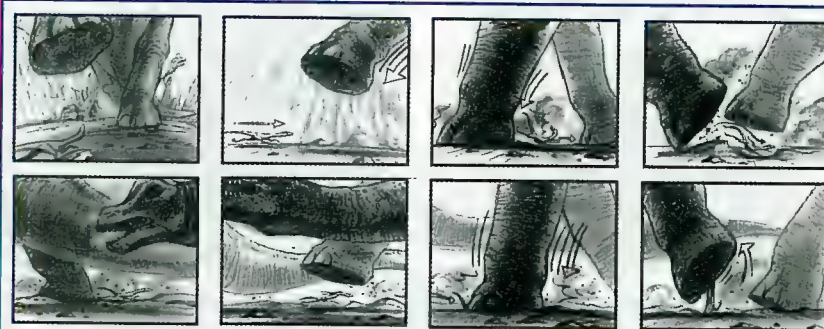
MICHAEL GIACCHINO: «EL JOVEN JOHN WILLIAMS»

No lo decimos nosotros, lo dice el mismísimo **Steven Spielberg**, quién lanzó tal afirmación tras escuchar la banda sonora que **Michael** (GARGOYLES y MAUI

MALLARD) creó para este juego. después de cinco meses de duro trabajo. Un excepcional entorno sonoro que será incluido en el CD del juego como pistas de audio.

STORYBOARDS

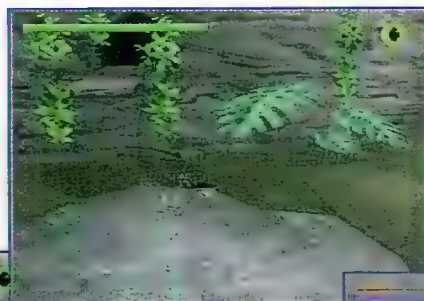
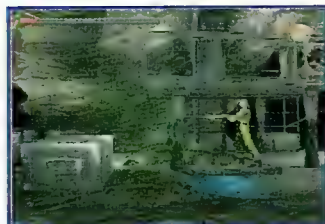
Antes de plantear cada uno de los niveles del juego es necesario obtener una idea aproximada de lo que se pretende recrear. Al igual que ocurre en el cine, los *storyboards* son el mejor recurso que el equipo de diseño puede obtener, más aún cuando el juego se basa en *engines* 3D con múltiples vistas.



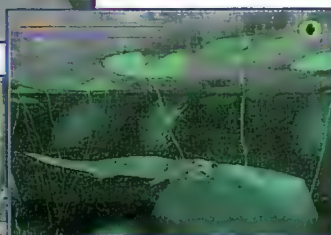
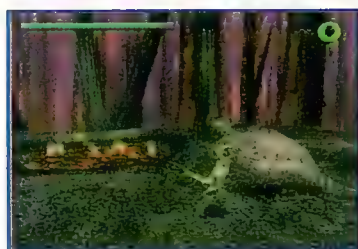
El cuarto nivel del primer acto (protagonizado por el *Compi*) sirve como perfecto ejemplo para ilustrar este apartado. En la parte superior se observa el *Storyboard* original, en la parte inferior, el resultado final que podremos observar durante el desarrollo del juego.

UN JUEGO QUE HARA PREHISTORIA

SI



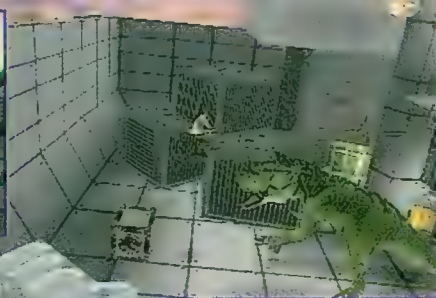
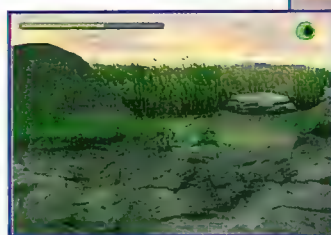
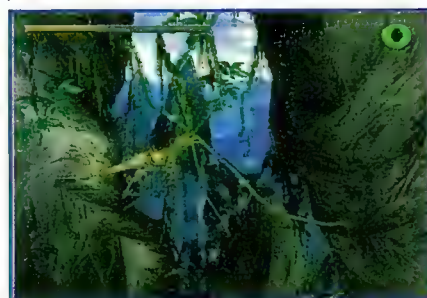
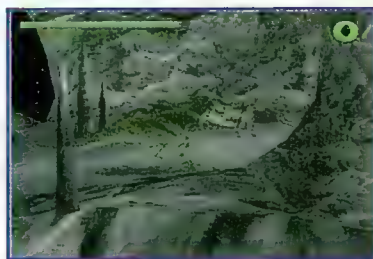
Los efectos de luz, y especialmente los del agua y las charcas, son un auténtico deleite para los ojos. En esos aspectos es donde se demuestra el buen hacer de un equipo.



DREAMWORKS INTERACTIVE



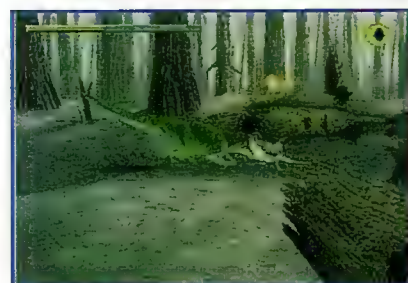
THE LOST WORLD es sólo el primer título de los que la compañía de **Steven Spielberg** tiene previsto lanzar en los próximos meses. De todos ellos el más importante es **SKULLMONKEYS**, que sólo aparecerá para **PSX**.



Las intros de todo el juego son de una calidad excepcional, pero además cuentan con un toque de originalidad que resulta muy interesante. En la pantalla que aparece sobre estas líneas, un fotograma de la original intro con la que **THE LOST WORLD** se presenta.



THE LOST WORLD contará con textos en castellano. Un gran esfuerzo debido al gran número de pantallas de diseño existentes.





SORTEAMOS Electronic Arts y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso.

Aquellos que respondan correctamente a las preguntas que hacemos a continuación, podrán obtener uno de los 40 magníficos juegos que sorteamos. No olvides rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes

40 WARCRAFT 2 del día 20 de Septiembre a la siguiente dirección: Ediciones Reunidas S.A., Revista SUPER JUEGOS, C/O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre la reseña «Concurso WarCraft 2».

PARA SATURN PREGUNTAS: 1) ¿Qué dos especies podemos controlar en el juego?

A: orcas y delfines - B: orcos y humanos - C: larvas y elfos. 2) ¿Cuántas misiones tiene el juego?

A: 14 - B: 52 - C: 12. (Coloca en el cupón la respuesta correcta, y no te olvides de especificar, marcando con una X, para la consola que lo quieres).

Y PLAYSTATION

REPORTAJE

Disney's HERCULES

ES EL HIJO DE ZEUS Y SE ENFRENTA AL RETO MÁS DIFÍCIL: SER EL HEREDERO EN PLAYSTATION DEL INOLVIDABLE ALADDIN DE MEGA DRIVE. OS CONTAMOS CON TODO DETALLE CÓMO ES LA ADAPTACIÓN A CONSOLA DEL «CRACK» CINEMATOGRAFICO DE LOS ESTUDIOS DISNEY PARA ESTA TEMPORADA.

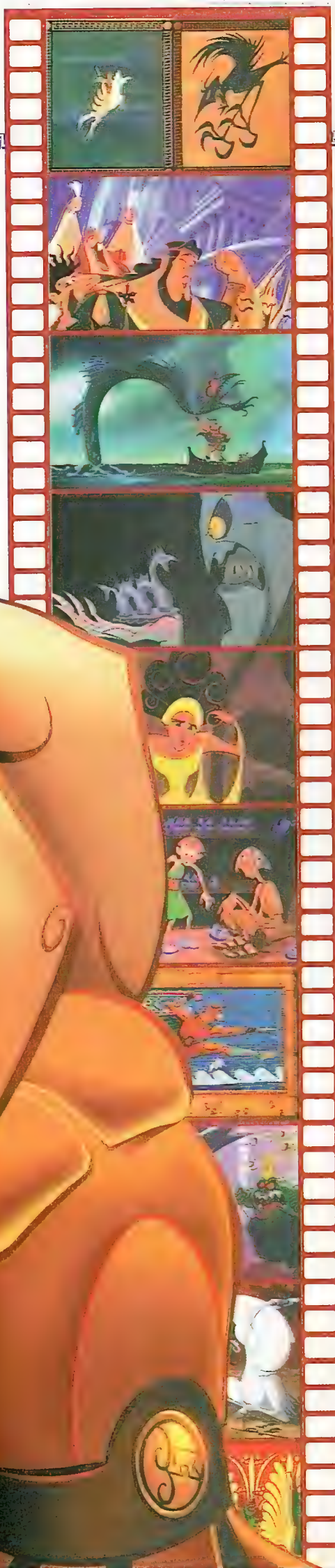
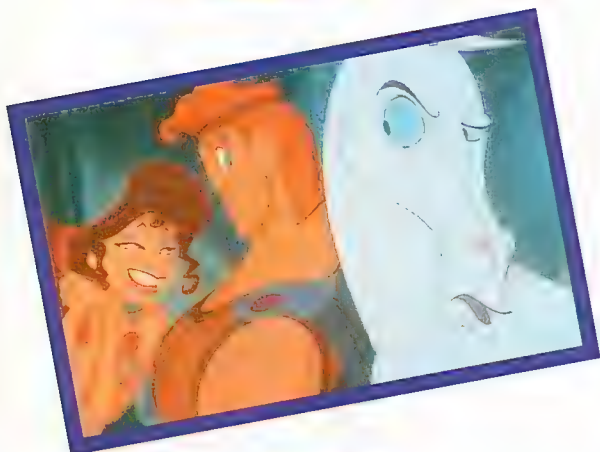
Programado por Eurocom Entertainment, y producido mediante un acuerdo a tres bandas entre Disney Interactive, Sony Computer Entertainment y Virgin Interactive, HERCULES ha sido desarrollado conjuntamente con el equipo responsable de la película, que hace el número 35 de la lista de los largometrajes de animación de los estudios Disney. Los programadores trabajaron codo con codo con los directores del film John Musker y Ron Clements (responsables de esas dos obras maestras llamadas La Sirenita y Aladdin), así como con el reparto original encabezado por James Woods (que presta su voz a Hades) y Danny DeVito (como Philocetes),



para grabar todas las voces y diálogos del juego. Gracias al prodigioso sistema *Playback* de la máquina de Sony se ha podido incluir entre fase y fase un gran número de secuencias de la película a toda pantalla, además de dos números musicales completos (*Zero To Hero* y *A Star is Born*) en formato *Wide Screen* y glorioso estéreo, con música del genial **Alan Menken** y letras de **David Zippel**. Hablando ya del jue-

go en sí, **HERCULES** combina las fases 2D al estilo **ALADDIN** de *Mega Drive* con otras en tres dimensiones tipo **CRASH BANDICOOT**, con resultados realmente sorprendentes. Para empezar, las fases 2D utilizan una nueva técnica, que **Eurocom** ha denominado como **Z-Depth**, que permite entrar y salir por diversos planos del escenario (los más veteranos del lugar recordarán algo parecido en el **ELECTROCOP**

ORTIUDIVS, GUAPETORUM

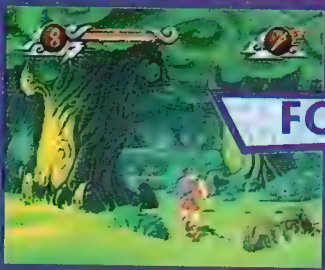
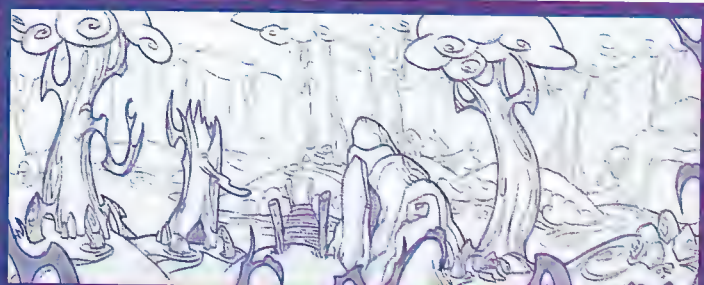


de *Atari Lynx*). Además recurre en ocasiones al *scaling*, como en el caso del enfrentamiento contra las arpías, para abarcar una visión más amplia de juego al estilo del *ASTAL* de *Saturn*. El otro gran peso del juego recae en las fases 3D, que utilizan la técnica *Forced Scroll Z-Axis*, en las que el protagonista cruza a la carrera escenarios repletos de obstáculos, con una perspectiva de juego tipo *CRASH BANDICOOT*, pudiendo elegir diversos caminos. Entre las dos suman diez fases, algunas de ellas exageradamente largas, en las que el jugador no sólo deberá hacer gala de buenos reflejos, sino también de la intuición, ya que cada una de ellas rebosa habitaciones ocultas y multitud de secretos. Nombrecitos «chorra» aparte, **HERCULES** es una auténtica re-



volución a nivel técnico. Se necesitaron más de 10.000 *frames* de animación para dar vida al «prota» y sus enemigos, por no hablar de sus preciosos escenarios (no parecen 3D) que se condensan en tres universos diferentes: Tierra, Monte Olimpo y el siniestro reino de Hades. Pero la palma, sin ninguna duda, se la lleva la Hydra. Un pedazo de *Final Boss* peludo, que parece sacado de una *N64* a pleno rendimiento. El mes que viene ahondaremos más en **HERCULES**, os contaremos los poderes del héroe y los secretos de cada una de sus fases, en una *review* que promete ser tan mítica como su protagonista.

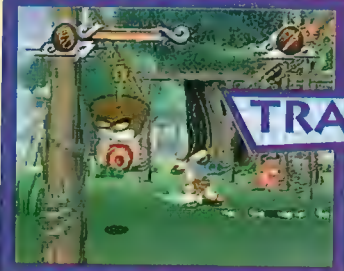
NEMESIS



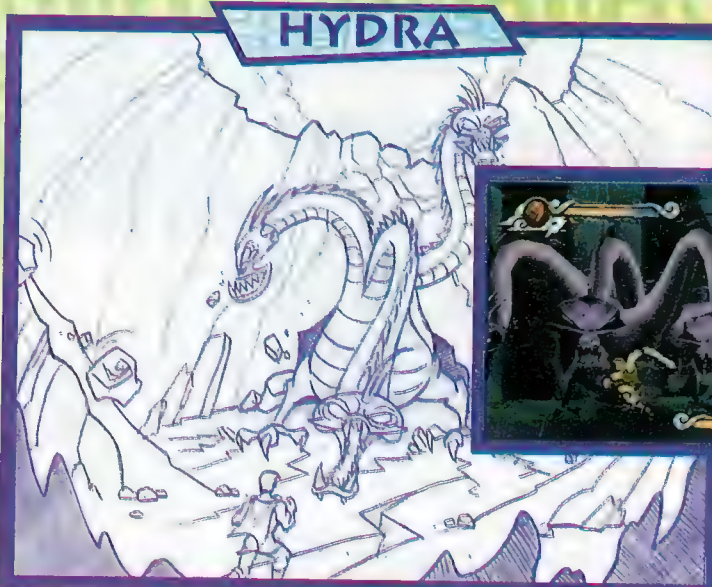
FOREST



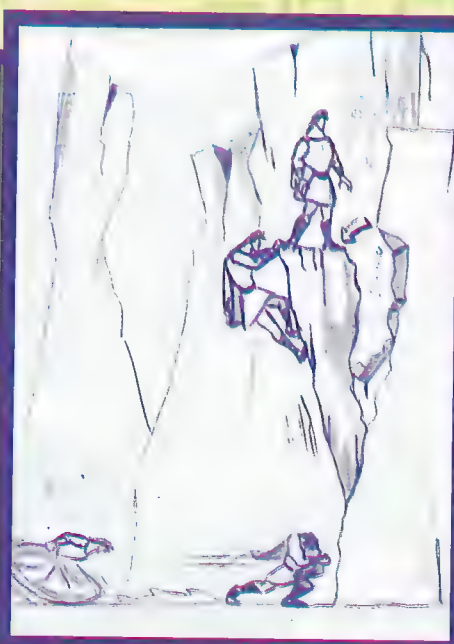
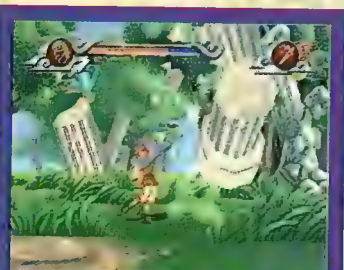
THEBES



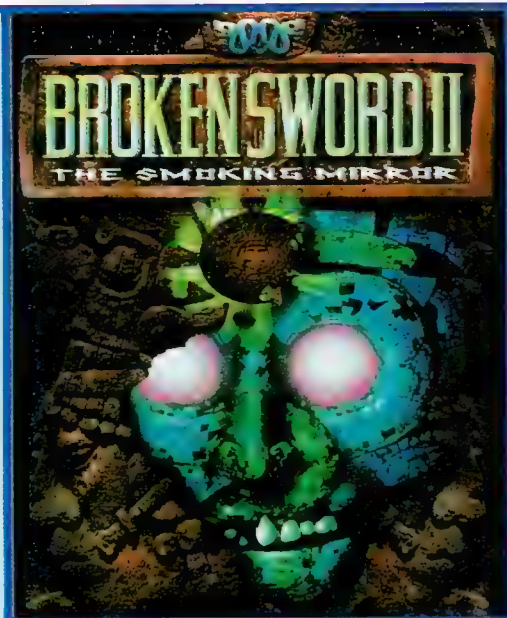
TRAINING



HYDRA



LA MANO DE LOS ESTUDIOS DISNEY SE DEJA NOTAR INCLUSO EN LOS PRIMEROS BOCE- TOS DEL JUEGO, DIVIDIDOS AQUÍ EN TRES GRAN- DES GRUPOS: ES- CENARIOS, LA IMPRESIONAN- TE HYDRA Y LOS PODERES DEL HÉROE, CAPAZ DE TREP- PAR, TOSTAR SUELOS, RAS- CAR COLUM- NAS MILENA- RIAS Y LE- VANTAR «PIEDROS» COMO SI TAL COSA.



BROKEN SWORD supuso toda una sorpresa. Nadie podía imaginar el gran recibimiento por parte de la crítica y de los usuarios de *PlayStation*. Los responsables de la mejor aventura gráfica para los 32 bits de *Sony, Revolution*, no han dejado pasar su oportunidad y ya tienen preparada la segunda parte de su hijo predilecto. Para esta ocasión han optado por una trama cargada de intriga y suspense que tiene como fondo la historia Maya y Azteca con sus rituales de sacrificio, supersticiones y el contrabando de cocaína. De nuevo han sido grafistas procedentes de *Disney* los responsables de dar vida a los personajes y escenarios de *BROKEN SWORD II*. Su estilo resulta ya inconfundible, y además se han mejorado ciertos

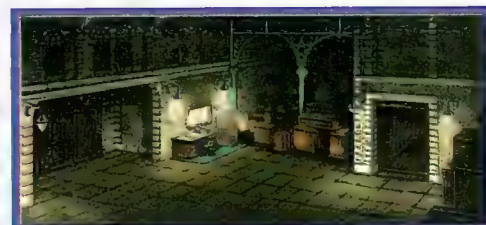


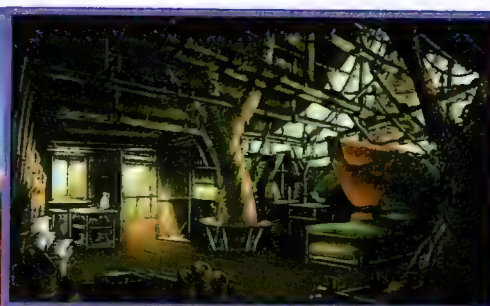
LA MAGIA DE

Las recónditas y misteriosas calles de la ciudad medieval de York, parecen ser fuente de inspiración para esta compañía inglesa. Es allí donde tienen su base operativa y desde donde



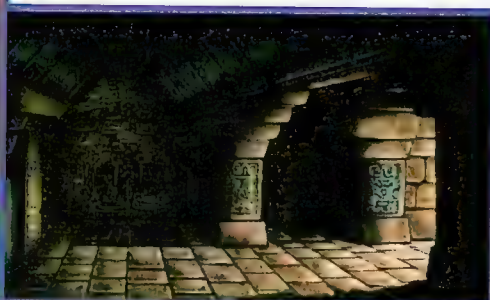
El diseño de los escenarios recobra la atmósfera y la ambientación cargada de misterio a la que muchos clásicos de este género nos tienen acostumbrados.





Revolution ha mejorado la compresión de los datos, lo que le ha permitido dotar de una mayor resolución (640 x 240 pixels), a los sprites y escenarios del juego. También han aprovechado las cualidades técnicas de PlayStation para incluir efectos de

ESCENARIOS



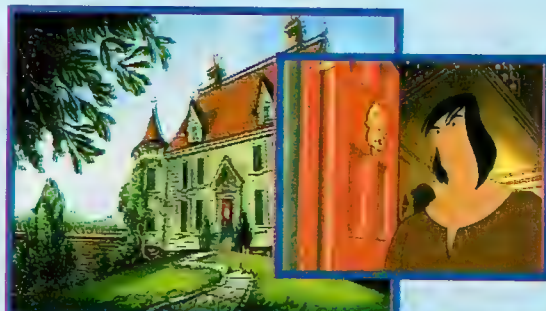
transparencia en algunas localizaciones, cuando los personajes caminan por la niebla, detrás de un cristal u otros materiales traslúcidos. En resumen, un espectáculo visual que supera lo que pudimos contemplar en la ya magnífica primera parte.

REVOLUTION

elaboraron el juego que más fama les ha reportado hasta la fecha, **BROKEN SWORD**. Ahora vuelven a la carga con la segunda parte que promete ser una auténtica maravilla.



Los miembros de Revolution, tras el éxito obtenido con **BROKEN SWORD**, han decidido que George Stobbart vuelva a la acción con una segunda parte del juego. Estos chicos, aunque no se prodigan mucho, cuando han lanzado un producto han dejado patente su maestría. Títulos como **LURE OF THE TEMPTRESS** (PC, Amiga y Atari St) o **DEWORTH A STEEL SKY** (Amiga y PC) marcan una trayectoria donde el género de la aventura gráfica siempre ha sido el punto de referencia para esta compañía.

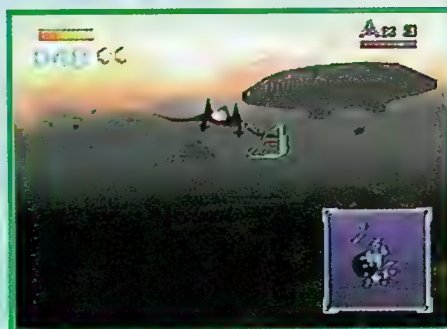
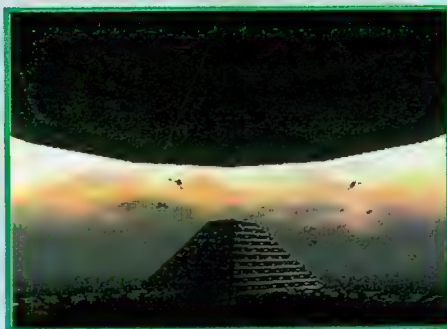


aspectos técnicos que han depurado ciertas limitaciones de BS. Los gráficos se presentan con una mayor resolución y las secuencias en FMV, al estar en 16 bits, permiten un mayor número de colores en pantalla. El acceso al CD se ha mejorado con «pre-cargas» para evitar las molestas pausas de la primera parte. Algo parecido sucede con la música, que es leída continuamente del CD en lugar de restringirse a un tiempo determinado. En lo que al juego como tal se refiere, se ha incluido un mayor número de puzzles, una mayor rapidez en los movimientos y la posibilidad de guiar al personaje directamente hacia la salida con un doble click.

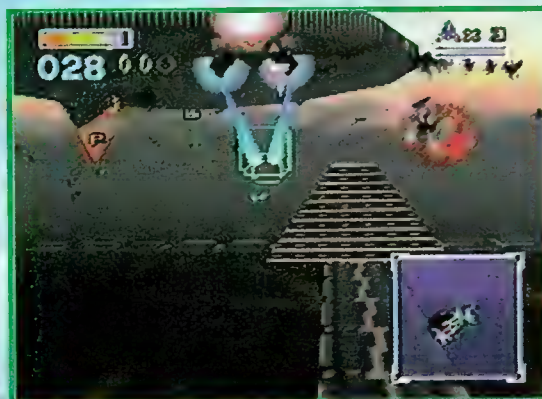
BROKEN SWORD II, será una aventura a tener en cuenta en Navidad.
R. DREAMER



★ ¿INDEPENDENCE FOX? ★



A MEDIO CAMINO ENTRE EL HOMENAJE Y EL PLAGIO DESCARADO, LA FASE DEL PLANETA KATINA REPRODUCE FIELMENTE UNA DE LAS ESCENAS MAS MEMORABLES DE INDEPENDENCE DAY. UNA GIGANTESCA NAVE NODRIZA ESTA A PUNTO DE «TRONCHAR» UN EDIFICIO CON SU LASER. SOLO FOX Y SUS AMIGOS PUEDEN IMPEDIRLO....



Titania es escenario de la desesperada búsqueda de Slippy por todo el desierto, a bordo del Landmaster.

Septiembre ha sido finalmente el mes elegido por Nintendo para lanzar en nuestro país **LYLAT WARS**, que no es otro que STARFOX 64. El cambio de nombre se debe a los mismos problemas de *copyright* que motivaron en su momento el lanzamiento en Europa del STARFOX de SNES bajo el título STARWING. Francamente, mientras podamos disfrutar de esta obra maestra, nos da igual si lo llaman **LYLAT WARS** como LA ODISEA DE DON HILA-

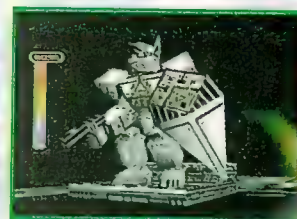
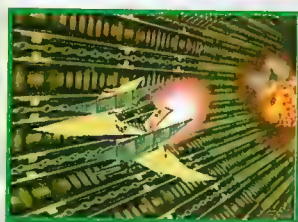
LYLAT WARS



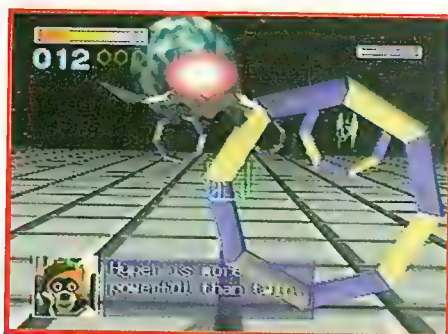
RION. Tal y como advertimos cuando os ofrecimos las primera imágenes del juego en el Nº14 de **JAPANMANIA**, Nintendo ha limado los pequeños defectos de los que hacía gala la versión japonesa (como ralentizaciones en las últimas fases) en su paso a los sistemas americano y europeo, conservando en su totalidad todos los detalles de calidad que han hecho de **LYLAT WARS** el mejor exponente (junto a **SUPER MARIO 64**) del pode-



El modo versus es una de las experiencias más divertidas que puede ofrecer N64 a cuatro jugadores.



río técnico de Nintendo 64. Con un precio que no superará en ningún caso las 10.900 ptas, **LYLAT WARS** se acompaña del ya famoso *Rumble Pak*, un ingenioso periférico que, ajustándose al port del *Memory Pak*, transmite vibraciones al pad de N64, dependiendo de lo que suceda en pantalla. Cada descarga láser, cada impacto del *Arwing* contra el terreno se traduce en una espectacular vibración del mando. De hecho en las últimas



En Training podremos perfeccionar nuestro manejo del Arwing, a través de diferentes pruebas.

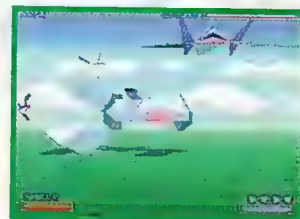
★ DAS BOOT: EL SUBMARINO ★



ADemás DEL ARWING Y EL TANQUE LANDMASTER, FOX TIENE A SU DISPOSICIÓN UN TERCER VEHÍCULO: EL BLUE MARINE. UN SOFISTICADO SUBMARINO DE COMBATE DOTADO DE LASER Y TORPEDOS, CON EL QUE PODRÁ ATRAVESAR LAS PELIGROSAS PROFUNDIDADES DE AGUAS, UNA DE LAS FASES MÁS DIFÍCILES DE TODO **LYLAT WARS**.



★ UN VIEJO CONOCIDO ★



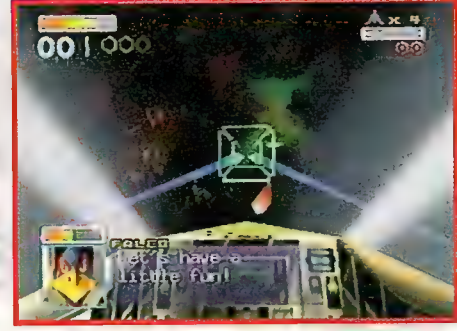
EL PRIMER MUNDO DE **LYLAT WARS**, **CORNERIA**, ENCIERRA UNA PEQUEÑA SORPRESA. SALVA A **FALCO** DE LAS CUATRO NAVES QUE LE PERSIGUEN Y PODRÁS ACOMPAÑARLE AL INTERIOR DE UNA CATARATA, DONDE TE ESPERA EL ENFRENTAMIENTO CON UNO DE LOS JEFES DEL LEGENDARIO **STARWING** DE SUPER NINTENDO (AUNQUE ESO SÍ, CON UN GENEROSO LAVADO DE CARA). LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE PARA NADIE.



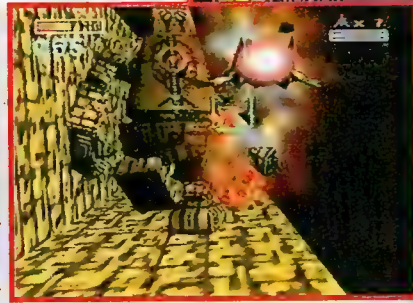
NOUEVO



LYLAT WARS se compone de 15 mundos diferentes, y una infinidad de rutas a seguir.



A lo largo del juego podremos elegir entre tres tipos de vista diferente, aunque la más útil es la exterior.



fases del juego, el *pad* acaba brincando «como una perra» entre nuestras manos. Pero sin lugar a dudas, la principal mejora de **LYLAT WARS** frente a su hermano nipón es el hecho de que podemos enterarnos por fin de los diálogos entre personajes, esenciales para el desarrollo del juego. De hecho, de los 96 megas de que se compone el cartucho del juego, 32 están dedicados íntegramente al sonido, lo que da idea de su importancia dentro del juego. Gráficamente, y

como ya pudimos testimoniar en **JAPANMANIA**, L.W. está a años luz de todo lo conocido no sólo respecto al mundo de las consolas, sino en relación a muchas recreativas. La llegada de éste juego a finales de Septiembre puede suponer el empujón definitivo a una consola que empezó muy timidamente, pero que cada día ofrece menos dudas sobre su impresionante potencial técnico. Esta es una buena prueba de ello.

NEMESIS



Andross ha sido otro de los que ha sufrido un generoso lavado de cara respecto al original de SNES.



PARA LOS 25 MAS RAPIDOS 25 TREPIDANTES

Speedster

Psygnosis y Super Juegos te invitan a participar en este fantástico concurso. Para obtener uno de los 25 juegos que sorteamos, rellena el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Septiembre a la siguiente dirección: Ediciones Reunidas S. A., Revista Super Juegos, C/ O'Donnell 12, 28009, Madrid. No olvides indicar en el sobre la reseña «CONCURSO SPEEDSTER».



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

**SUPER
NUEVO**



I
N
T
R
O

**Rapid
Racer**

L
A
N
C
H
A
S



Para ir abriendo boca existen tres fuera-borda no especialmente potentes. Con el tiempo, otras muchas se unirán al catálogo de embarcaciones.

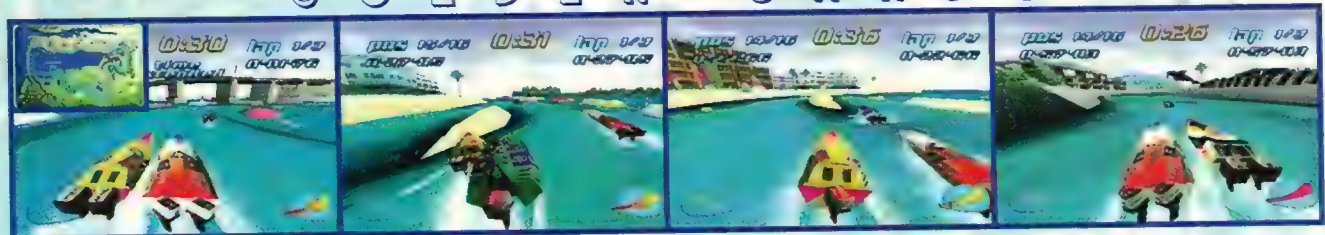
Cuando uno observa por primera vez este **RAPID RACER**, es inevitable que le venga a la mente una genialidad de SCEE llamada **PORSCHE CHALLENGE**. Aquel título, un clásico ya de *PlayStation*, introdujo aspectos hasta entonces poco tratados como el de las fuentes de luz y su acción sobre los modelos 3D. El resultado era notablemente espectacular, con una ambientación casi perfecta que, contra todo pronóstico, no repercutía en nada a la suavidad y velocidad del propio *engine 3D*. Creemos que no es necesario decir que **RAPID RACER** es obra de los mismos genios que programaron aquel juego (y la saga **TOTAL NBA**), pero sí que en esta ocasión han conseguido rizar el rizo. Y es que el principal valedor de este **RAPID RACER** es el modo de pantalla en alta resolución que, por poner un ejemplo, supone aproximadamente cuatro veces más de trabajo para la GPU, mayor consumo del *Frame Buffer* y, por consiguiente, menor espacio para el almacenamiento de texturas y demás elementos gráficos. El resultado, en cambio, es de lo más espectacular. La suavidad

RAPID RACER



G O L D E N S A N D S

C
I
R
C
U
I



W I L D W A T E R C A N Y O N



C I A R B A Y

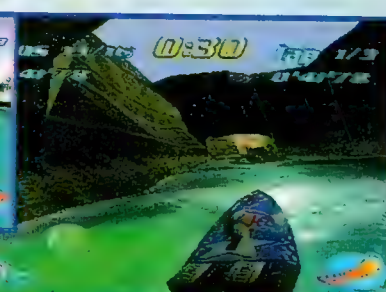




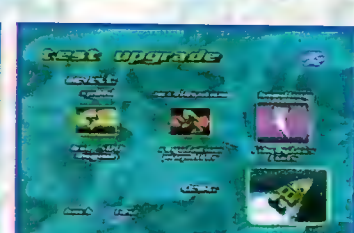
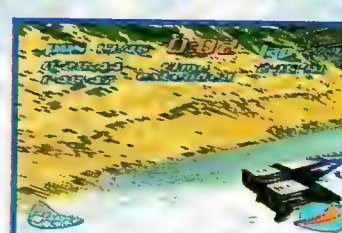
VISTAS



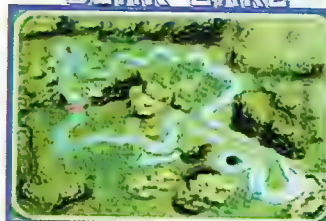
Por el momento son dos las vistas entre las que se puede elegir, aunque aún es pronto para conocer si en la versión final incluirá alguna más. De cualquier modo, la vista interior resulta algo mareante, ya que la embarcación no parará de brincar.



Gráficamente el juego es casi sobresaliente, en alta resolución y con unos efectos de luz bastante espectaculares.



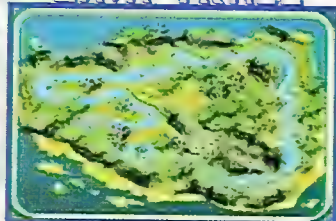
BEAR LAKE



LOST VALLEY



LAVA TRAIL



Además de los tres iniciales, es posible acceder a otros muchos circuitos que se activarán al tiempo que el jugador va superando niveles.

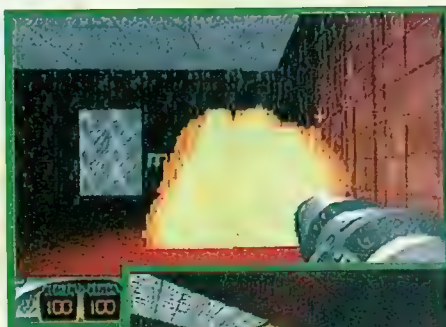
CIRCUITOS

de movimientos es impresionante, los gráficos muy prometedores y los efectos de luz, al igual que en PORSCHE CHALLENGE, toda una lección de dominio del hardware de PlayStation. En el lado opuesto varios peros que, suponemos, se subsanarán con la versión final del juego, como la aparición de líneas negras entre los polígonos o la desaparición de los mismos por causas extrañas. Lo más aterrador de todo es que el control del fuera de borda es bastante difícil, lo que puede desesperar un tanto en las primeras carreras (es posible que se mejore en futuras versiones).

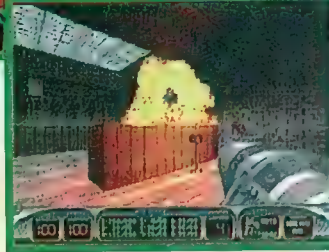
En fin, que no hay por qué quejarse. Y sino echad un vistazo: 18 circuitos, 10 embarcaciones y una banda sonora impresionante compuesta especialmente para este juego por Apollo 440.

J. C. MAYERICK

NOUEVO



La mejoras con respecto a la versión de PC son notables, sobre todo cuando de efectos de luz y resolución de gráficos se trata.

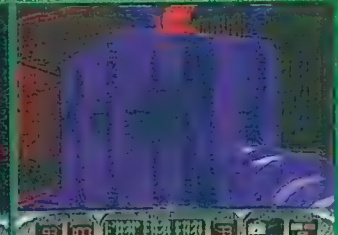
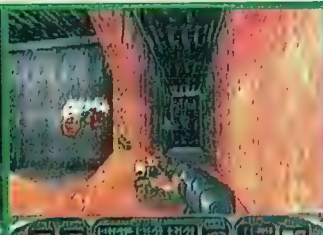


DUKE NUKEM 3D



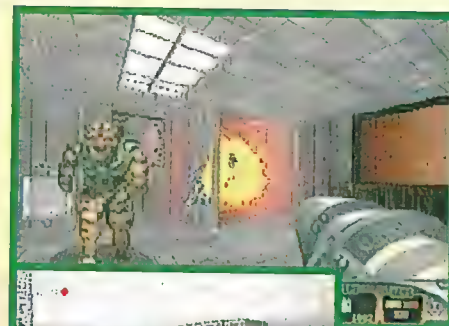
Gracias a la experiencia adquiri-

da por Lobotomy con EXHUMED, estos chicos han logrado rizar el rizo con DUKE NUKEM, en el que han utilizado a tope los recursos que les brinda su engine Slave.

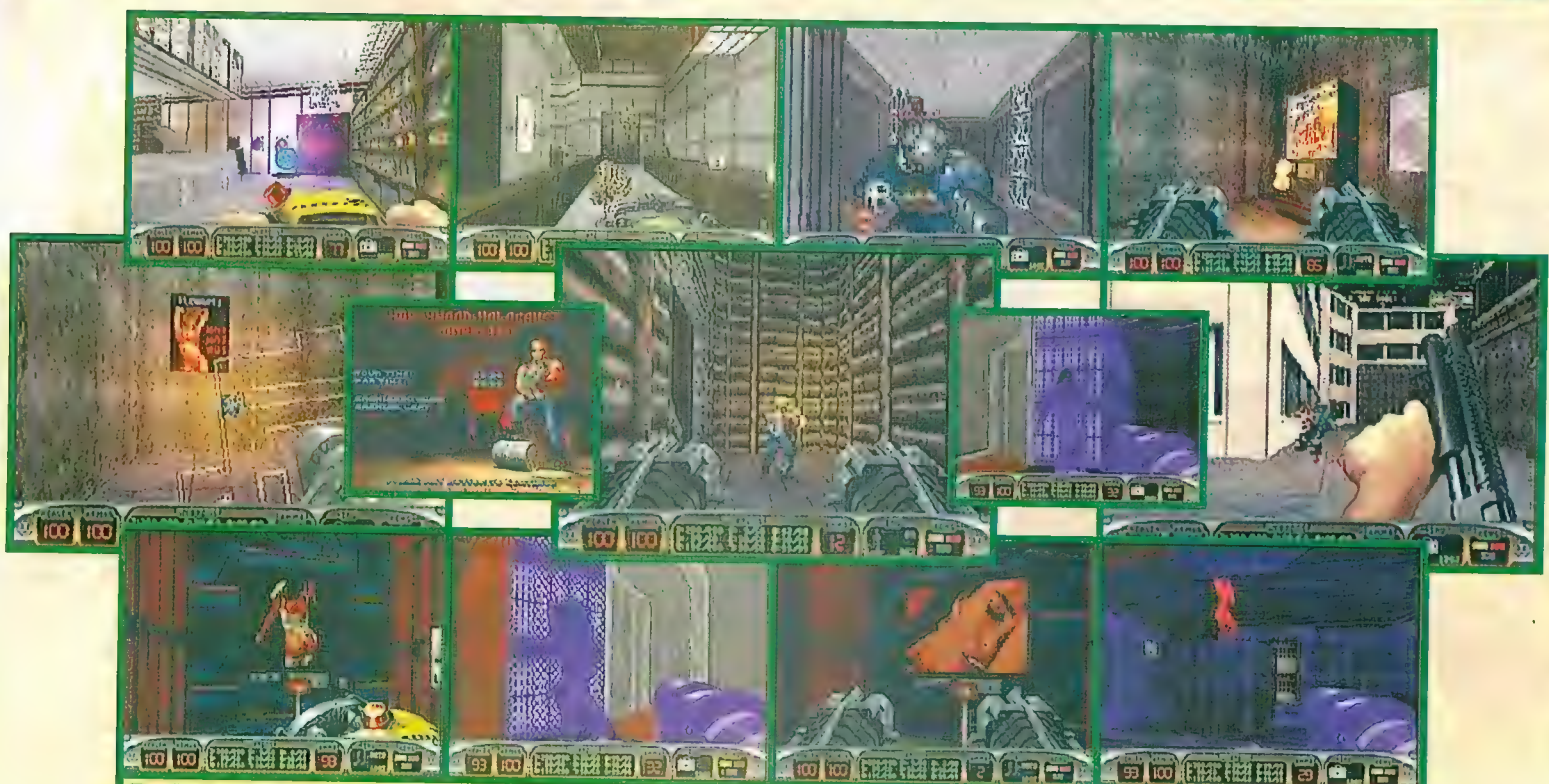
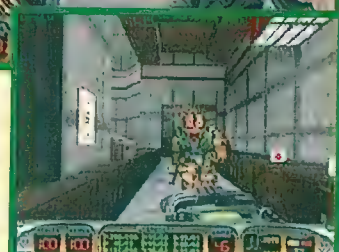


Parece que los usuarios de *Saturn* amantes de los *shoot'em-up* en 3D no han tenido demasiada suerte hasta la fecha. Infames versiones como las de *DOOM* y *HEXEN* han logrado la desesperación de los usuarios. Tan sólo un juego marcó la pauta a seguir en este tipo de arcades. Se trataba de *EXHUMED*, creado por la desconocida *Lobotomy*, que asombró a todos por su suavidad, y que incluso superaría a la versión de *PlayStation*, realizada más de seis meses después. Ellos han sido los encargados de convertir para los 32 bits de *Sega* dos de los grandes mitos de la historia reciente de *PC*. Nos referimos a *DUKE*

NUKEM 3D y a *QUAKE*. Aquí tenemos la primera de las conversiones casi terminada, y ya podemos decir que estamos ante un grandísimo juego, que se mueve a una velocidad y suavidad nunca vistas e incluye mejoras sobre la versión de *PC*. Aunque la resolución gráfica es menor a la empleada en los *Compatibles* y *Macintosh*, los efectos de luces son muchísimo más espectaculares. La verdad es que a *Lobotomy* no les ha costado mucho trabajo realizar este juego porque, según cuentan, una vez diseñado el *engine* para *EXHUMED*, llamado *Slave*, costó muy poco adaptarlo para *DUKE NUKEM*. La acción salvaje que caracteriza a este tipo de arcades se ve multiplicada en el caso que nos ocupa, gracias a la variedad de armas, enemigos y escenarios, que dicho



El armamento no será ningún problema en este juego, puesto que nuestro protagonista cuenta con las más sofisticadas y rocambolescas armas



Desde la aparición de DOOM, los juegos de este estilo han sido la violencia personificada. Los creadores de DUKE NUKEM 3D han añadido un nuevo y polémico elemento, el sexo, lo que convierte a este juego en algo "sólo para adultos".

sea de paso, son de lo más reales que hemos visto, ya que se trata de las calles de una holocáustica Los Angeles. El arsenal disponible es de lo más original e incluye algunos artilugios dignos del mismísimo James Bond, como Jet Packs y hologramas. El sexo también está presente en la acción de una manera bastante clara. Solo tenéis que ver las pantallas que yacen sobre estas líneas, en las que vemos a unas chicas de buen ver bailando en una barra americana, o la sugerente programación de las cabinas individuales del Sex Shop, algo no recomendado para los pequeños de la casa.

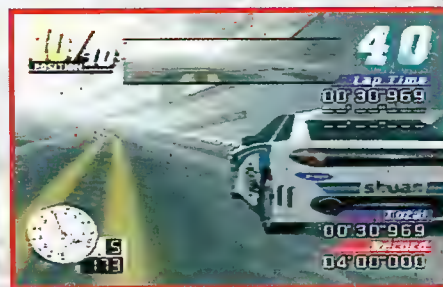
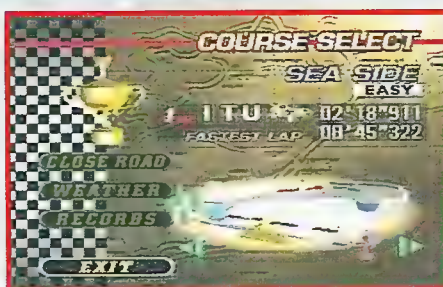
THE PUNISHER



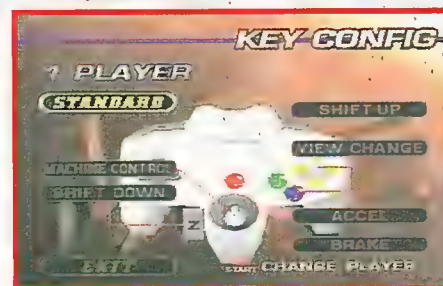
DUKE NUKEM aparecerá en principio para Saturn y Nintendo 64, siguiéndole en unos meses la versión para PlayStation.

NOUEVO

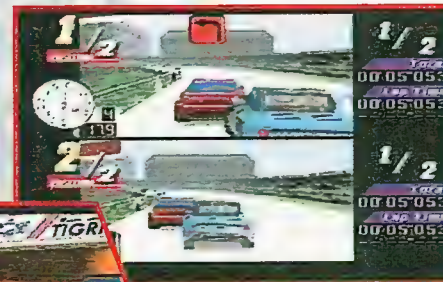
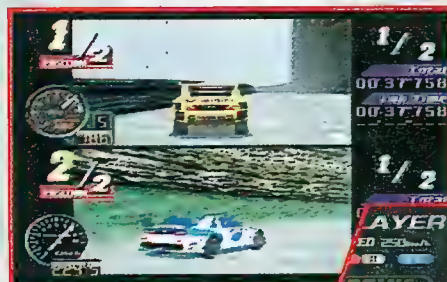
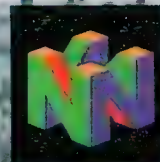
Aunque *Nintendo 64* ya ha demostrado lo que es capaz de hacer en el mundo de la velocidad (sólo hay que recordar cartuchos como *MARIO KART 64*), dentro de los rallyes no ha hecho de momento su debut. Para cubrir este vacío llega al mercado europeo **MULTI RACING CHAMPIONSHIP**, un juego compatible con el *Rumble Pak*. Con este periférico es posible sentir las vibraciones de la carretera como si nos encontrásemos en una competición real. Para su lanzamiento en el viejo continente, **Ocean** actúa como maestro de ceremonias, que realiza las mismas funciones que *Imagineer* en el mercado nipón. Los programadores, **Genki**, han optado por la utilización de polígonos para reproducir tanto vehículos como escenarios. Los primeros recogen todoterrenos y coches de rally, que aunque no utilizan los nombres de las marcas reales presentan una enorme similitud con las mismas. Su diseño no es el fuerte del



El programa de Ocean mejora considerablemente sus prestaciones usando el periférico Rumble Pak.



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

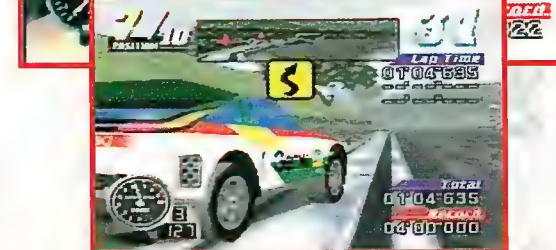


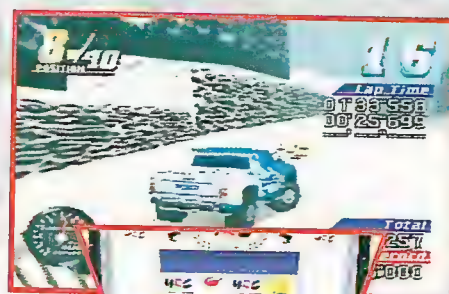
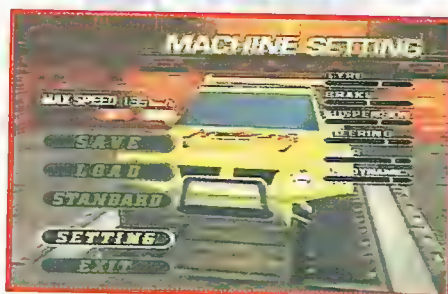
Entre los modos de juego de este cartucho se incluye la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente.



DOS JUGADORES

Para lograrlo se utiliza el recurrido sistema de split screen, optando por la división horizontal de las ventanas de juego.

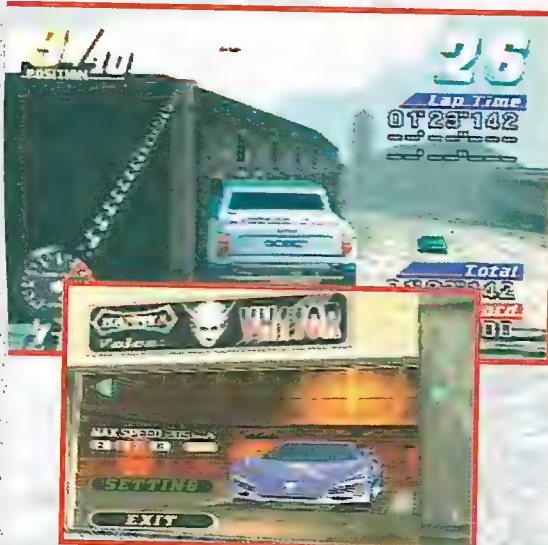
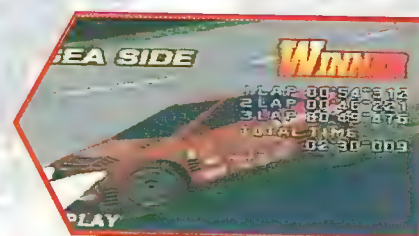
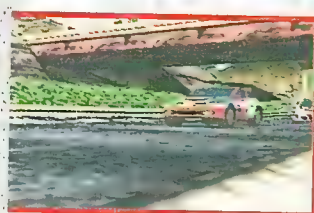




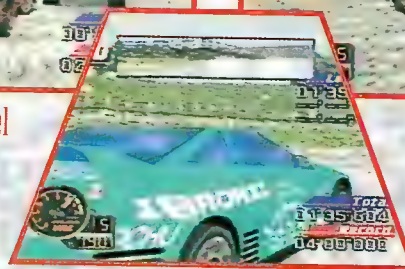
El primer simulador de rallies para Nintendo 64 está previsto que sea lanzado de una forma casi simultánea, en Europa y Japón.

juego, aunque reflejan perfectamente los giros y saltos que se producen a lo largo de las carreras. Por lo que respecta a los entornos, reproducen un ambiente tenebrista, ya que las competiciones se producen entre lluvias y nieblas, escondiendo así el sistema de creación de escenarios. La variedad de circuitos también es un apartado destacado. A los tres que aparecen inicialmente hay que añadir otros tantos a medida que se superan los anteriores. Para acceder a estos trazados ocultos también tenemos carreras individuales contra veloces prototipos. La diversidad de circuitos debe ser más valorada al tener en cuenta que su longitud es bastante larga, presentando un trazado de asfalto y caminos alternativos de arena y nieve. La libre elección entre estas rutas ha de realizarse en función del vehículo elegido y de las modificaciones realizadas en sus características técnicas. La posibilidad de que dos jugadores compitan de forma simultánea, utilizando el sistema de pantalla partida, completa un juego que, aunque esté sujeto a mejoras, engancha desde un primer momento.

CHIP & CE



El apartado gráfico no es el más destacado de MULTI RACING CHAMPIONSHIP. Sin embargo permite disfrutar de tres cámaras diferentes.

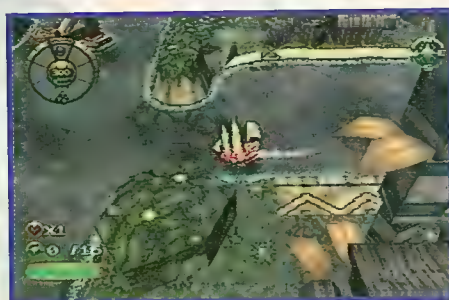


CÁMARAS

Las posibilidades incluidas reflejan dos perspectivas reales y una desde el interior de los distintos vehículos incluidos.



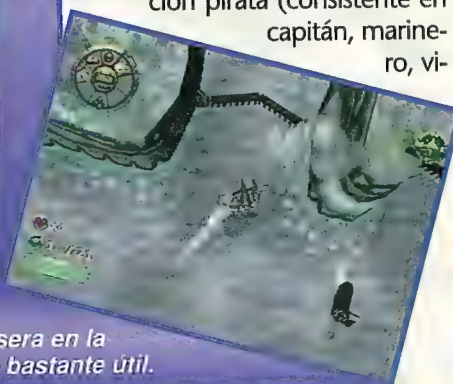
La nueva producción de **Psygnosis** para **PlayStation** se desmarca totalmente del *look* futurista al que nos tienen acostumbrados la mayoría de títulos de la compañía inglesa, recuperando para los videojuegos el entrañable universo de los piratas y corsarios. Con un diseño de barcos y personajes que se acercan más a los «guibols» que a la saga **PIRATES!** de **MicroProse**, **OVERBOARD!** nos permite controlar un bergan-



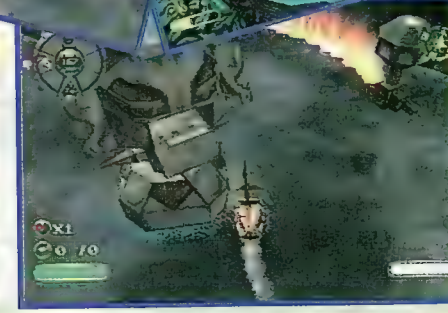
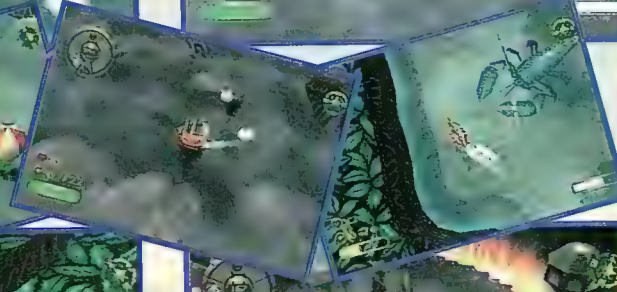
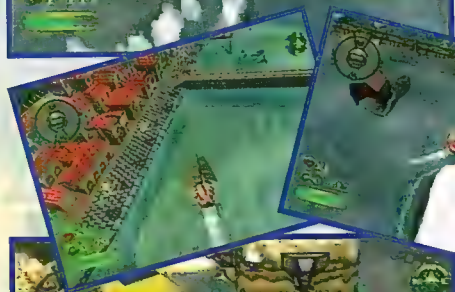
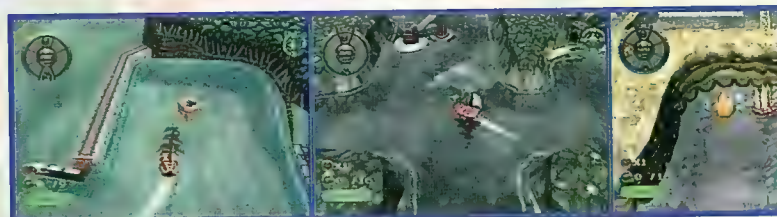
tín pirata a través de aguas infestadas de goletas enemigas, tiburones y todo tipo trampas mecánicas. Haciendo derroche de músicas de ambiente marintero y gráficos sensacionales (empezando por el barco protagonista, que es una pasada), **OVERBOARD!** podría considerarse como una versión náutica del genial **MASS DESTRUCTION** de **BMG**. La tripulación pirata (consistente en capitán, marinero, vi-

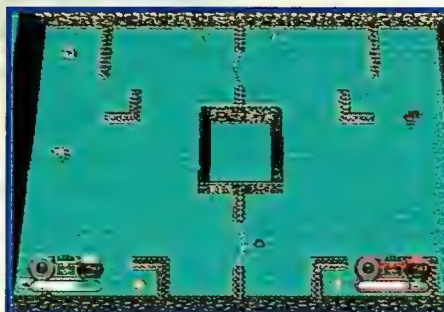


Tres son las vistas que se pueden elegir a lo largo del juego: una lateral (la vista standard), otra trasera en la que rota todo el escenario alrededor del barco y una aérea bastante útil.



OVERBOARD!





El modo versus permite la participación simultánea de dos a cuatro jugadores, en una variante náutica del juego de los tanques.



Algunos items dotan a nuestro barco de diversos poderes temporales, desde un motor de vapor hasta un zeppelin con el que surcar los aires.

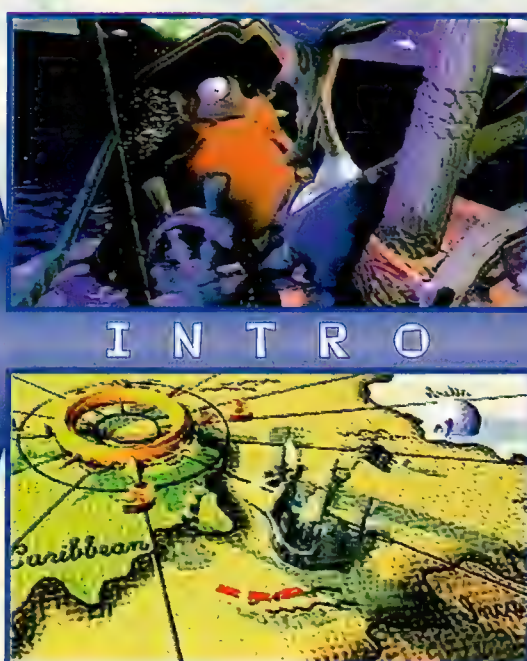


gía y loro) cuenta con un arsenal de lo más variado y anacrónico, que va desde las clásicas balas de cañón, hasta lanzallamas, cohetes e incluso descargas láser. Y es que superar las más de 20 fases de que se compone **OVERBOARD!** puede convertirse en una labor de enanos, sobre todo a la hora de enfrentarse a los gigantescos *final bosses*, por lo que toda arma es siempre bienvenida. En próximos números ahondaremos más en este prometedor título, una de las apuestas más fuertes de Psygnosis para este año.

NEMESIS



El humor y la espectacularidad gráfica son dos



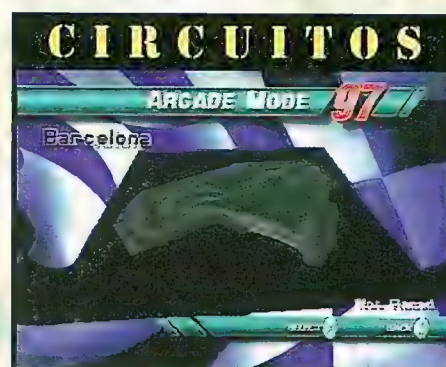
I N T R O



constantes dentro de la sensacional intro del juego.



El juego parece a primera vista que no presenta demasiados cambios, pero ha sido reestructurado completamente. Los coches presentan un aspecto y un comportamiento mucho más realista.



FORMULA 1 '97 es casi un hecho. Y como querréis saber qué tiene de nuevo respecto a su predecesor, nos dejamos de zarandajas y nos metemos en el ajo. En primer lugar, todos los datos que aparecen en el juego corresponden al campeonato del mundo de este año, y no de 1995 como en el primer FORMULA 1. Quiero hacer especial hincapié en el detalle que más agradecerán los aficionados a los simuladores puros, la revisión completa del AI System, el sistema que incorporaba el primer FORMULA 1 (Action Intelligence) y que ajustaba y ayudaba al jugador a mante-

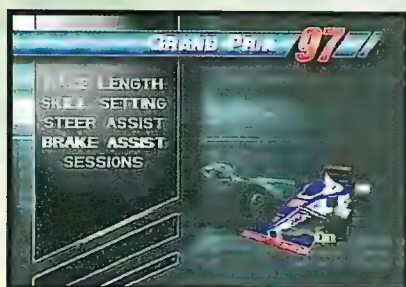
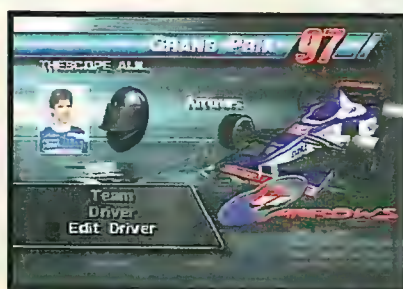
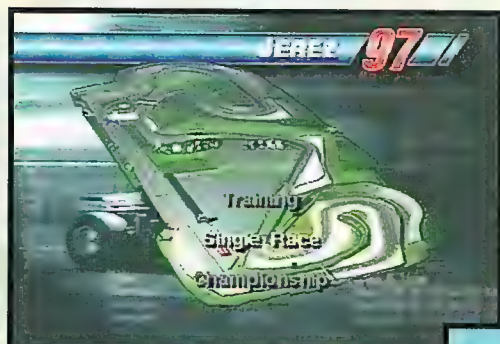
ner el correcto trazado del circuito. Si recordáis, esto hacía que prácticamente nuestro bólido fuera casi infalible, ignorando incluso al propio jugador. Ahora los coches son más independientes, dependiendo mucho más de nuestras órdenes para poder acabar la carrera, pudiendo tener errores, sufrir accidentes, daños en la estructura del coche e incluso estar obligados a retirarnos de la carrera. Los coches se muestran mucho más agresivos, más exigentes y con muchas más posibilidades de apurar frenadas y adelantamientos. Incluso el comportamiento sobre trazados húmedos ha



FORMULA 1 '97

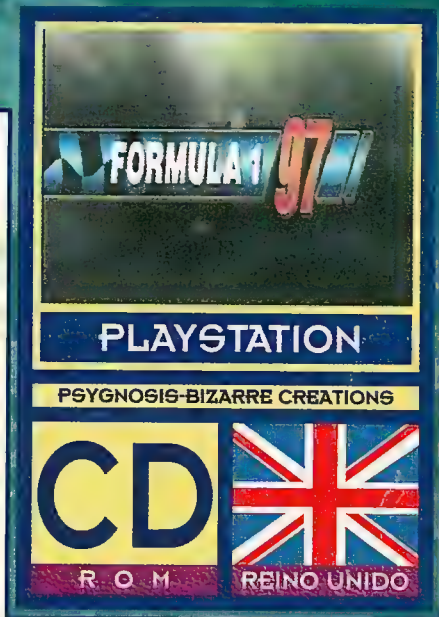


GRAND PRIX ■ GRAND PRIX ■ GRAND PRIX



CUALQUIER ERROR EN EL TRAZADO SERA CASTIGADO CON UN TROMPO Y PERDIDA CONSIDERABLE DE TIEMPO.



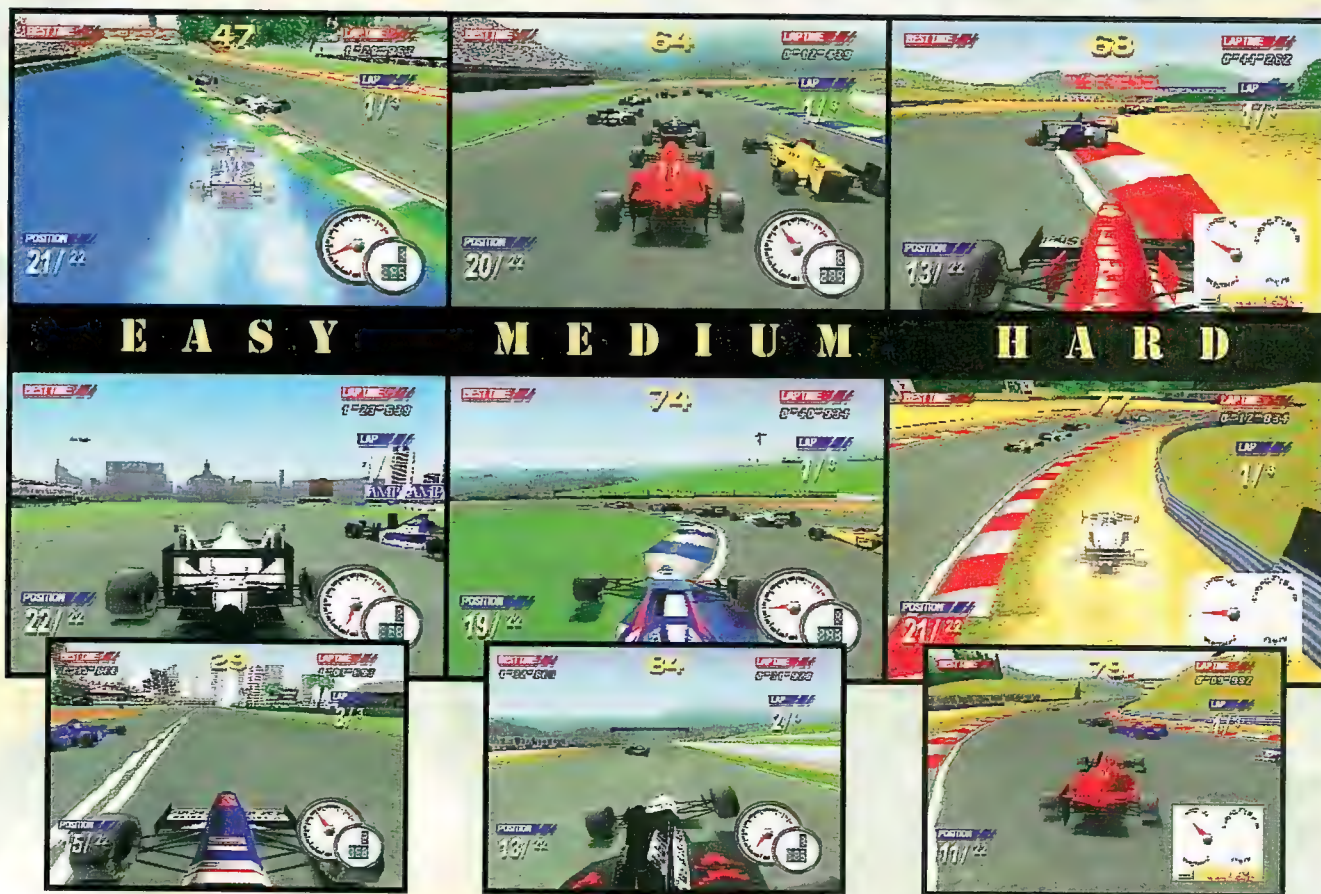


sido ajustado. Todo esto hace que el realismo sea mucho más acusado a la hora de conducir el coche, obligando al jugador a depurar su técnica al incrementarse notablemente el carácter de simulador del juego. Otras novedades son la espectacularidad en los accidentes (pudiendo incluso perder hasta las ruedas o abollar el chasis), el tiempo atmosférico dinámico y variable, un modo Arcade más arcade y un modo Grand Prix mucho más simulador, más componentes

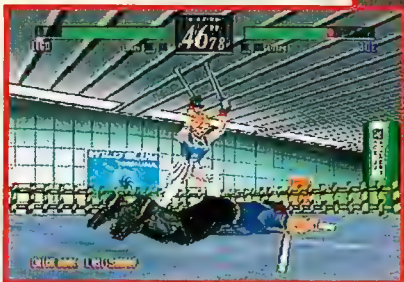
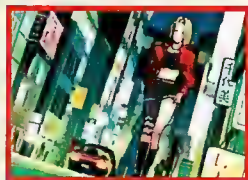
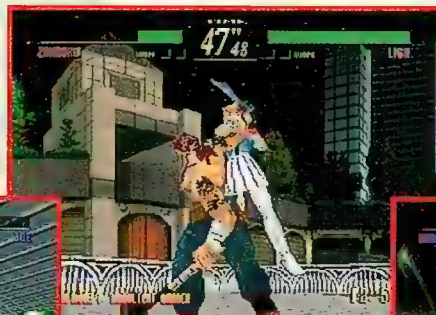
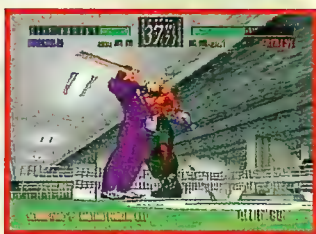
del coche que ajustar, posibilidad de ser descalificado por comportamiento incorrecto, se han añadido los circuitos nuevos de 1997 y los coches mucho más detallados. Además 12 nuevas melodías, tres comentaristas, distinto sonido del motor para cada coche, *split screen* para dos jugadores (no hay modo link), editor de pilotos, 8 perspectivas, reducción de los tiempos de carga, circuitos ocultos y muchos trucos. ¿Alguien da más?

THE SCOPE

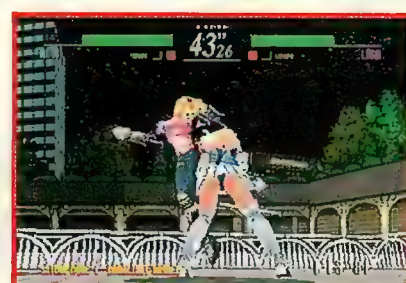
MODO ARCADE ■ MODO ARCADE ■ MODO ARCADE



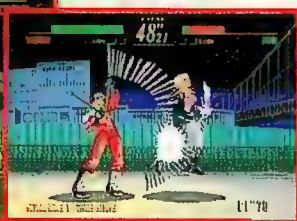
LLAVES



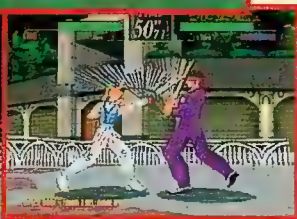
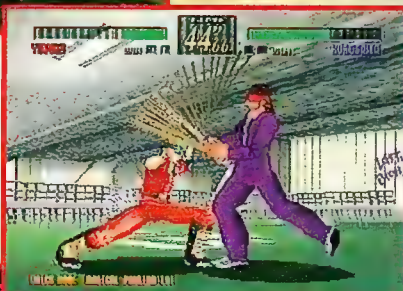
*En estas pantallas
podéis ver unas
instantáneas del
recibimiento que sus
futuros suegros
hicieron a The
Punisher cuando les
dijo que se casaba
con su hija.*



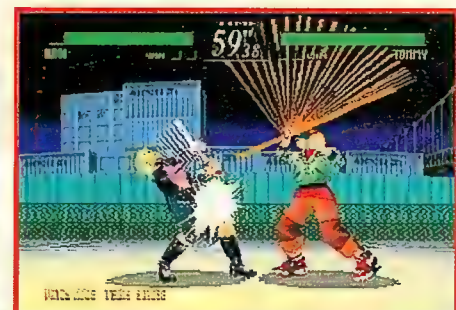
LAST BRONX



*LAST BRONX
es sin duda,
una de las
mejores
conversiones
de recreativa
a consola.*



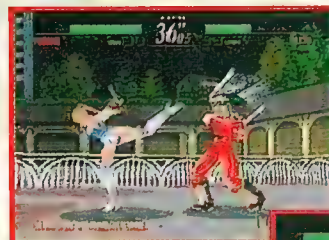
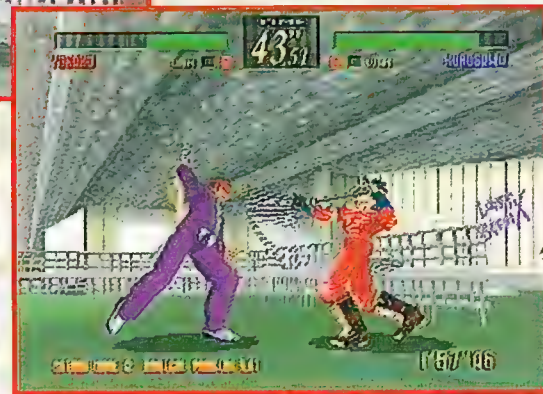
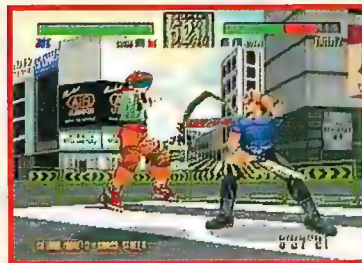
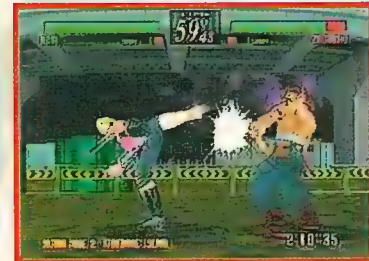
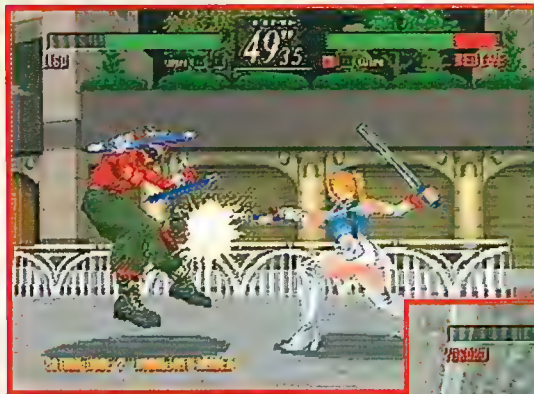
LAST BRONX es sin duda de la recreativa de lucha más importante de Sega, después de VIRTUA FIGHTER 2, para su Model 2, aunque posiblemente también sea una de las menos conocidas. A mediados del 96 no muchos salones recreativos acogieron con gusto una máquina de lucha en 3D que reboaba calidad, esa calidad que Sega sabe imprimir a todas y cada una de sus creaciones. Desgraciadamente TEKKEN 2 y el nuevo KING OF FIGHTERS '96 reinaban en los salones y no dejaban a nadie acercarse lo más mínimo a su preciado trono. Ahora, aquellos que no disfrutaron de LAST BRONX en recreativa podrán hacerlo perfectamente en su casa gracias a la increíble conversión que Sega ha creado. En el grupo de conversiones magistrales made in Sega, será inevitable incluir este LAST BRONX,



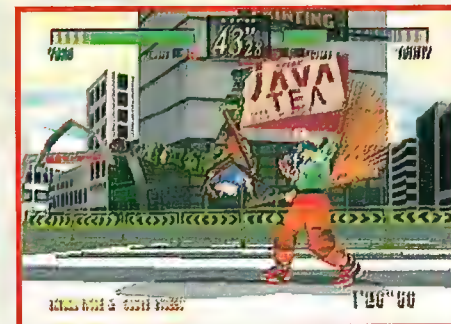
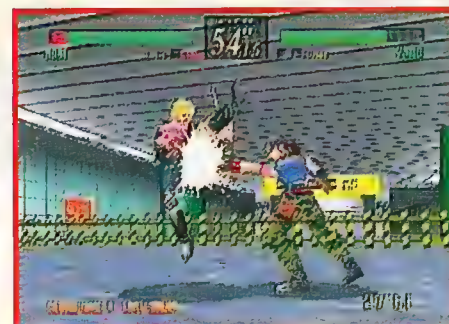
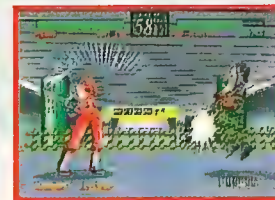
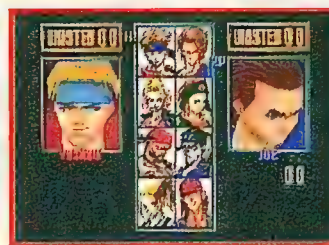
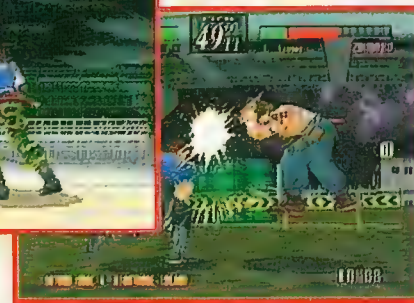
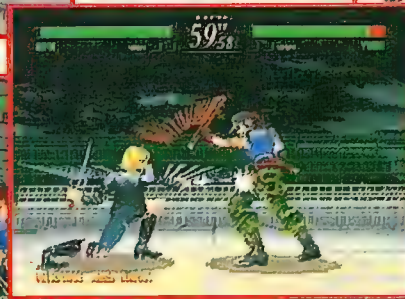
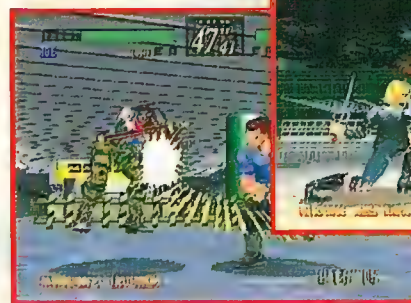
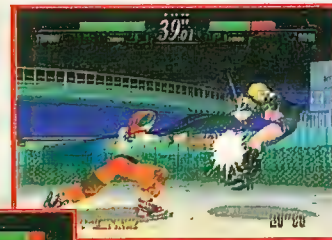


de calidad comparable tan sólo a la sorprendente versión **Saturn** de **VIRTUA FIGHTER 2**, juego que demostró que la consola era capaz de eso y de mucho mas. En **LAST BRONX**, a diferencia de en la mayoría de los juegos de lucha en 3D, cada luchador tiene un estilo muy característico, ya que cada uno posee un arma diferente, entre las que se encuentran unos *Nunchakus*, un *Bo*, unos *Tonfas* y hasta un palo. Con respecto a la jugabilidad, es una especie de mezcla entre la de **VIRTUA FIGHTER 2** (más técnica y estratégica) y **FIGHTING VIPERS** (algo mas intuitiva y con unos *combos* aéreos increíbles). Ocho luchadores, 3 de ellos féminas, más un jefe final llamado Redeye, se jugarán el tipo en diversos escenarios del Tokio actual, por ejemplo, en una estación de metro o directamente en plena calle. Una buena cantidad de opciones nos aseguran una vida de juego más que aceptable: *Arcade mode*, *Versus mode*, *Saturn mode* (igual que el *Arcade* pero con finales independientes para cada luchador), *Watch mode* (en el que podremos elegir a dos luchadores para observar sus movimientos mientras luchan solos) y *Movie mode*, en el que podremos ver todas y cada una de las magníficas secuencias de vídeo, incluida la *intro*.

DOC



Mención especial para la textura del suelo, que parece sacada de N64.



NEW



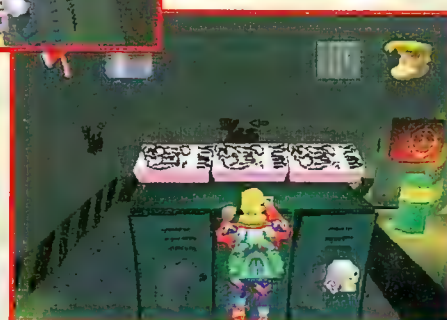
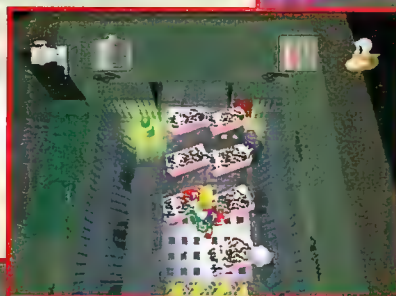
**P
I
R
O
M
A
N
O
S**

LOS ROBOTS DEL SERVICIO DE MANTENIMIENTO HAN SIDO REPROGRAMADOS PARA INCENDIAR TODO LO QUE PILLAN A SU PASO. SÓLO ROSCO PUEDE PARARLES LOS PIES CON TU AYUDA.

El argumento de un bombero que tiene que salvar a los inquilinos de un edificio no es nuevo. Los usuarios de *Super Nintendo* ya tuvieron la oportunidad de disfrutar un magnífico título llamado FIREMEN, que por cierto vio la luz para *PlayStation* en tierras niponas. Slippery Snake, los responsables de ROSCO McQUEEN, han optado también por un simulador de bomberos con la diferencia de que en esta ocasión se ha utilizado un entor-



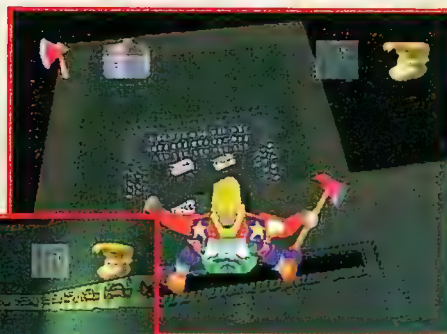
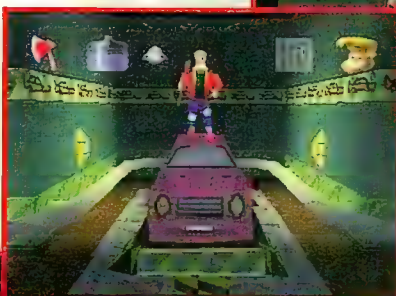
La recolección de items resulta indispensable en este juego si quieres tener agua y mantener tu salud en buen estado.



ROSCO Mc QUEEN



no 3D para el desarrollo del juego. Rosco, el afamado protagonista, tendrá que evitar que un edificio arda por los cuatro costados. Para ello empezará desde los sótanos, donde se halla la lavandería. Así, irá ascendiendo planta tras planta hasta alcanzar el ático. Aquí le espera el enfrentamiento final con el responsable de este desaguisado, el arquitecto del rascacielos que ha enlo-

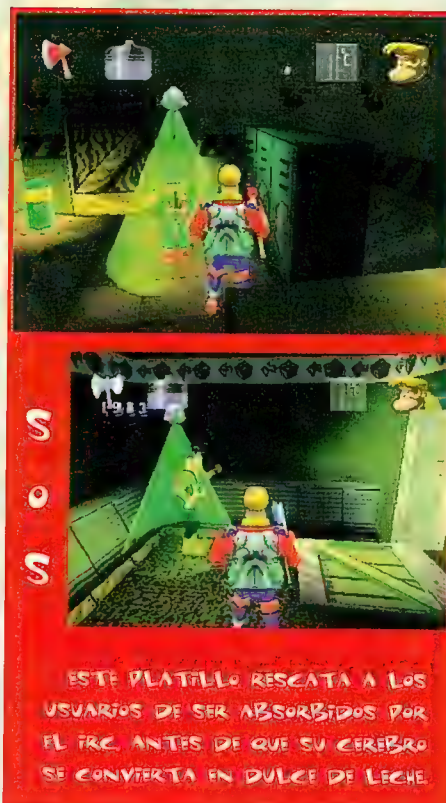


Utiliza ventiladores y trampolines para acceder a zonas altas.

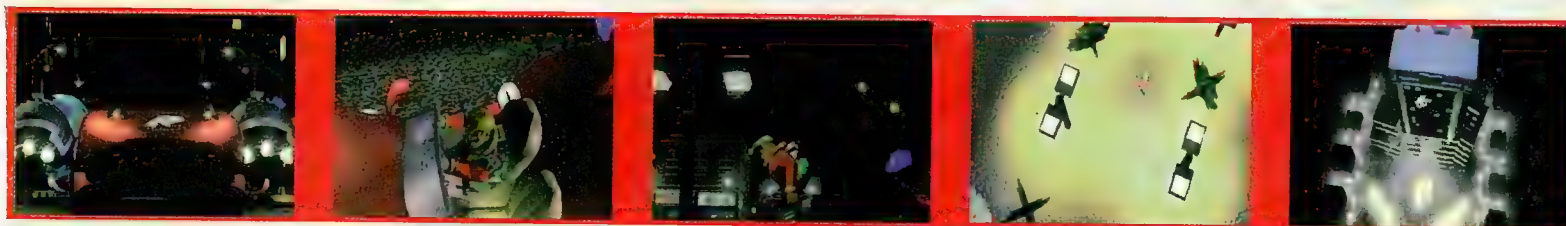




quecido. Rosco cuenta con un hacha para derribar puertas y luchar contra los robots y una manguera que le permitirá extinguir las llamas siempre y cuando tenga lleno el depósito. Sin embargo, podrá encontrar más objetos a lo largo del juego de gran utilidad. Hachas arrojadas, mangueras de repuesto, comida y bombas de agua están escondidas en taquillas y lugares secretos del mapeado. La difi-



ESTE PLATILLO RESCATA A LOS USUARIOS DE SER ABSORBIDOS POR EL IRC, ANTES DE QUE SU CEREbro SE CONVIERTA EN DULCE DE LECHE.

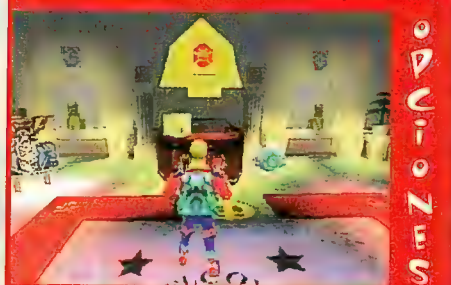
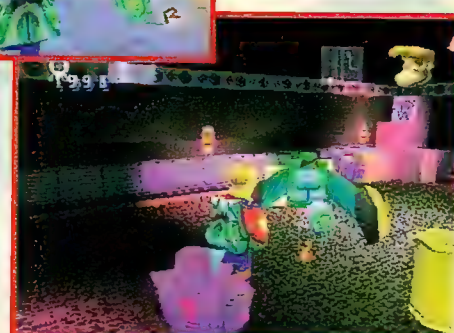
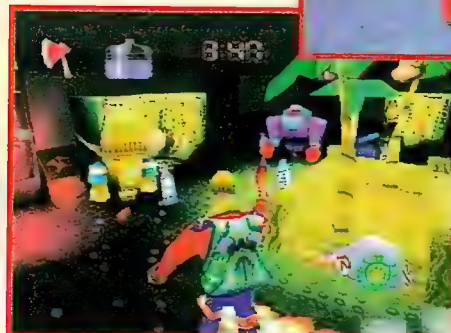


Doc abrillanta la redacción luciendo una cofia de ensueño.



cultad creciente de **ROSCO McQUEEN** conseguirá que el juego te enganche desde un primer momento. Además, se han traducido los textos y se han doblado las voces al castellano, algo que siempre se agradece. Este es un título curioso que forma parte de la increíble avalancha de juegos que se avecina para la consola de Sony en los próximos meses.

R. DREAMER



EL MENU PRINCIPAL DEL JUEGO SE ENCUENTRA SITUADO EN EL HALL DEL EDIFICIO. ALLI ENCONTRARAS LAS OPCIONES Y EL START.

ADVERTENCIA

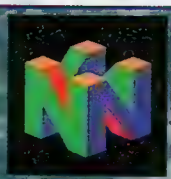
**SUPER
NUEVO**



En la foto superior, una nada lejana prima de Doc se dispone a dar buena cuenta de cuarto novio del mes de julio. La cabeza grande le viene de familia.



HEXEN 64



Creado originariamente para PC aprovechando el grán tirón de este género, HEXEN es una variante con un estilo muy personal del clásico programa inspirado en el todopoderoso DOOM. HEXEN 64 es obra de **ID Software** y **Raven**, los mismos programadores de las recientes entregas para **Saturn** y **PlayStation**, y, de momento, os podemos asegurar que es también la mejor versión vista hasta la fecha en cualquier sistema. Sus principales señas de identidad son un diseño gráfico barroco tanto en los personajes como en los escenarios, una estructura de juego nada lineal y con

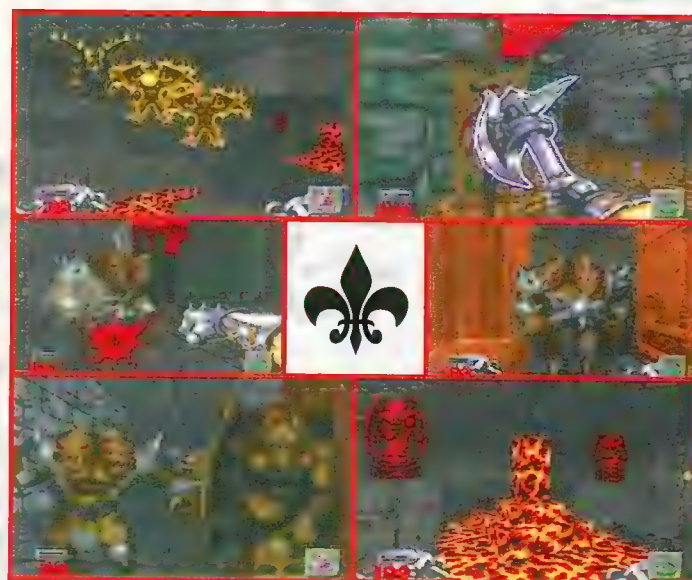
mayor presencia de objetos, la posibilidad de vivir la aventura desde tres personajes distintos y de emplear magias o conjuros. El resto podéis imaginarlo: gran cantidad de niveles, enemigos por todas partes y de todos los pelajes, trampas por doquier, caminos secretos, enigmas por resolver y toda la acción que vuestro cuerpo pueda aguantar. Una técnica depurada en el apartado de movimientos, una banda sonora atractiva y muy apropiada, unos efectos especiales de película y un amplio abanico de opciones son otros elementos que completan su interesante oferta.

DE LUCAR

PERSONAJES



Aquellos con problemas de múltiple personalidad, agradecerán que HEXEN 64 cuente con tres diferentes para vivir esta aventurilla.





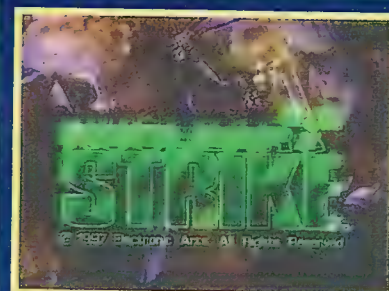
C



H



N



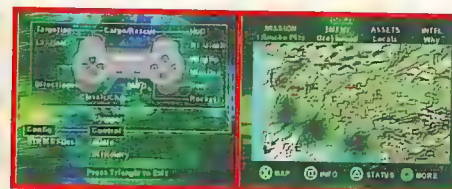
PLAYSTATION

ELECTRONIC ARTS



Si no existieran los FIFA, la saga STRIKE sería, sin duda, la tarjeta de visita de EA. Una colección de simuladores bélicos con un helicóptero de protagonista, que probablemente sea una de las sagas más clásicas del mundo de las consolas. Ahora llega a PSX la quinta entrega, que cuenta como principal novedad con la posibilidad de «aparcar» nuestro helicóptero en mitad de una fase y cambiarlo por un *hover-*

NUCLEAR STRIKE



IE



M

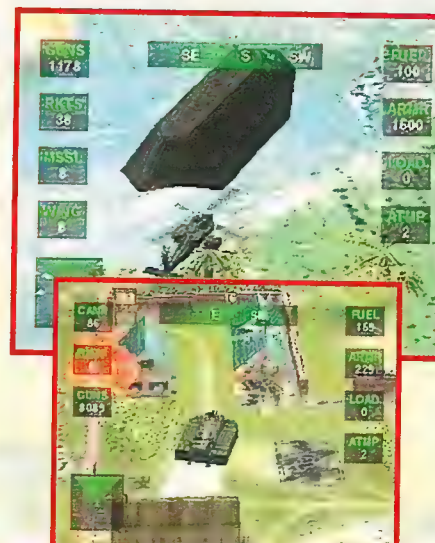


A



craft para destruir determinados enemigos. Gráficamente sigue en la línea de su predecesor, SOVIET STRIKE, con renderizaciones de los escenarios que otorgan un inusitado realismo al juego. Merece destacarse la optimización de todo el *engine* 3D, que hace que todo se mueva con mucha más suavidad.

THE SCOPE



NO
SUPER
NUEVO



Cuando parecía que los usuarios de **Mega Drive** tendrían que guardar definitivamente su consola en el armario, **Sega y Dreamworks Interactive** nos traen la versión para 16 bits del taquillazo de este verano. Con una concepción de juego algo similar al **JURASSIC PARK** de **Super Nintendo y Amiga**, **Appaloosa** ha realizado un juego que os sorprenderá gratamente, en el que colorido y jugabilidad conviven perfecta-

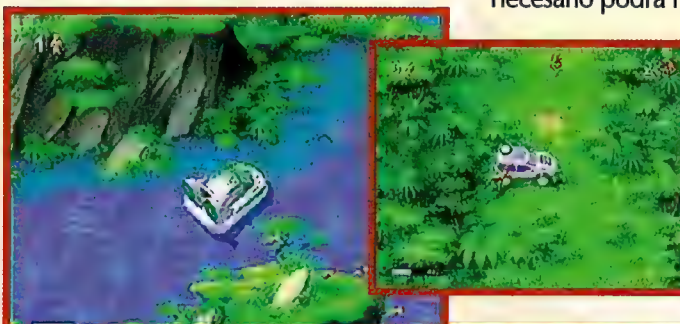
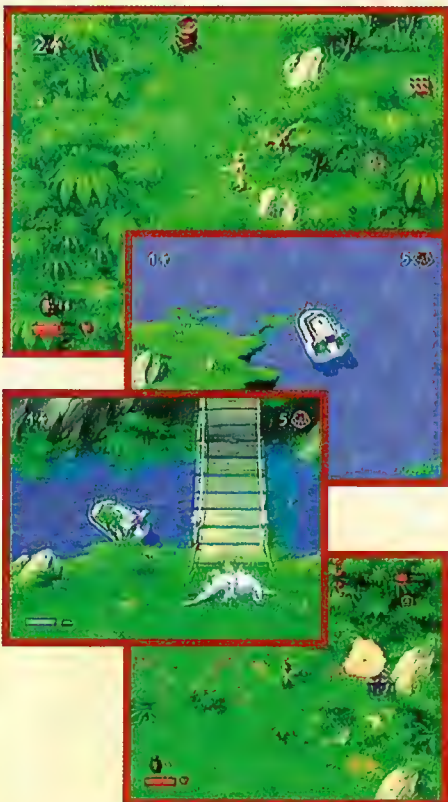


mente para que podáis disfrutar de un gran juego. El desarrollo de éste no es tan simple como pueda parecer en un principio, ya que en cada una de las fases deberemos realizar misiones distintas que no tienen nada que ver unas con otras. Desde rescatar a un cazador hasta enjaular a un **Estegosauro**, todo es posible si somos lo bastante hábiles para realizarlo. Pero los animales no van a ser el único escollo a salvar, ya que la isla se encuentra infestada de cazadores cuyas únicas intenciones son capturar a los saurios y borrar del mapa a cualquier testigo de tan reprochable acción. Pero no estamos tan solos como parece en nuestro cometido, porque podremos comunicarnos a través de la radio con la base, que si es necesario podrá mandarnos ayuda aérea

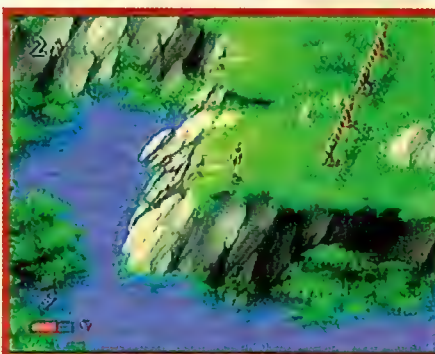
vía paracaídas. Una alegría sin duda para los usuarios de **Mega Drive** que podrán disfrutar de un entretenido juego con muchos alicientes.

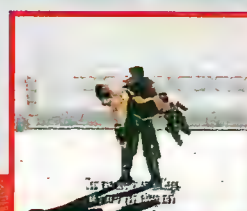
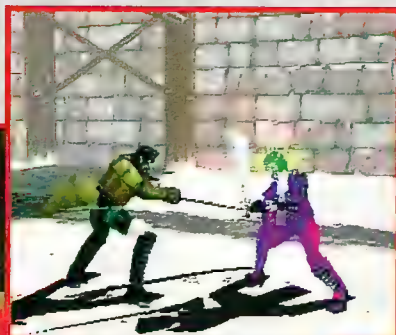
THE PUNISHER

JURASSIC PARK 2



Las fases del juego están divididas en misiones, y para realizar algunas de ellas con éxito necesitaremos de la ayuda de algunos sofisticados vehículos. Sobre estas líneas tenéis en acción al **Jeep** y a un impresionante **Hovercraft**. Controlarlos bien es vital.





story mode



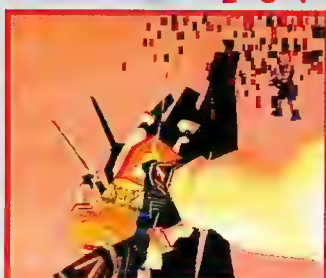
El habitual modo arcade incorpora escenas truculentas entre combate y combate.



BUSHIDO BLADE



POV mode



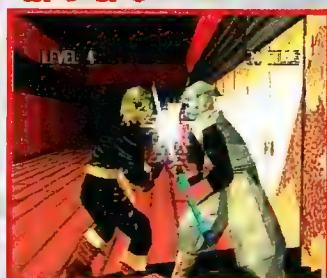
Disfruta a tope de cada enfrentamiento con una perspectiva en primera persona muy espectacular.



slash mode

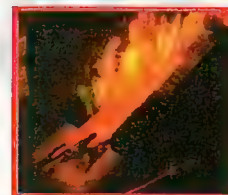


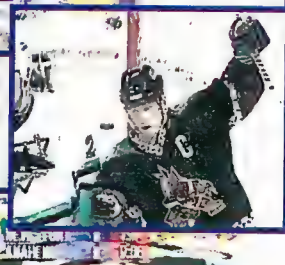
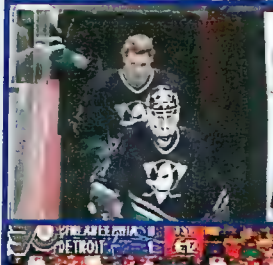
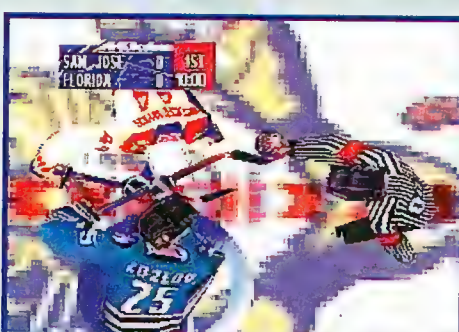
Nada menos que 100 combates con dificultad creciente para terminar esta modalidad.



Los juegos de rol siempre han sido el fuerte de SquareSoft. Sin embargo, esta compañía japonesa se está embarcando últimamente dentro del género de lucha. A TOBAL No. 1 se han unido ya BUSHIDO BLADE y TOBAL 2. Si algo destaca en estos juegos es la originalidad, sobre todo en los dos últimos, donde Square ha añadido elementos hasta ahora inexistentes en un *beat'em-up*. BUSHIDO BLADE puede resultar un juego un tanto atípico para los aficionados a la lucha. La victoria en un combate se obtiene asestando un golpe certero que acabe con su vida. Por lo tanto, no hay barra de energía, y aunque los personajes cuenten con *combos*, sólo serán de utilidad para abrir la guardia del adversario y darle el golpe final. No quiero decir que esto sea malo, simplemente es diferente de lo que podemos encontrar en cualquier juego típico de lucha. BUSHIDO BLADE tiene una calidad, tanto gráfica como sonora, fuera de toda duda, con unos escenarios gigantescos y un montón de detalles para sorprender al usuario. Por ahora tendremos que esperar hasta el mes de Enero.

R. DREAMER

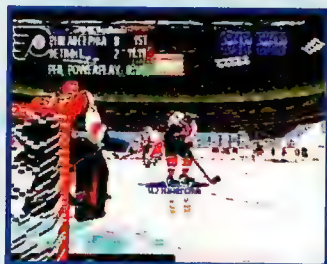




El hockey sobre hielo ha sido, es y será uno de los deportes más socorridos vía consola.



NHL BREAKAWAY '98



Destaca la gran variedad de opciones.



Cuando muchas de las sagas deportivas aún no han lanzado las entregas de 1997, Acclaim se adelanta a los acontecimientos con un simulador de hockey sobre hielo fechado en el año que viene. Para ello cuenta con la colaboración de Sculptured Software, una compañía con la que ya ha realizado otros trabajos para los 32 bits de Sony como SPACE JAM. La principal cualidad del nuevo título es la rapidez con la que se desplazan tanto los juga-

dores como el puck. Esta característica unida a la calidad de los gráficos poligonales pone a NHL BREAKAWAY 98 en la primera línea de estos simuladores. La variedad de opciones recogidas, incluyendo un editor de jugadores, hacen que no envidie a los diferentes títulos que le han precedido. Mención especial merece la impresionante intro, que muestra toda la dureza y espectacularidad de uno de los deportes americanos que mejor funciona en Europa.

CHIP & CE

Si hay algún género que se haya beneficiado de la llegada de las nuevas consolas, ese es el de la conducción, tanto en su vertiente arcade como de simulación. **Nintendo 64** no va a ser menos, y poco a poco va recibiendo juegos de esta índole. En esta ocasión le toca el turno al primer simulador/arcade de **Fórmula 1** disponible para esta consola. Entre sus características hay que citar los 22 coches y 30 pilotos reales disponibles de la temporada 96 más 8 extra, 3 modos de juego, los 16 circuitos del campeonato, 3 modos de dificultad, nada menos que 7 vistas diferentes, una completa base de datos, posibilidad de ajustar el coche a nuestro antojo, y muchas cosas más que próximamente os contaremos con detalle.

THE SCOPE

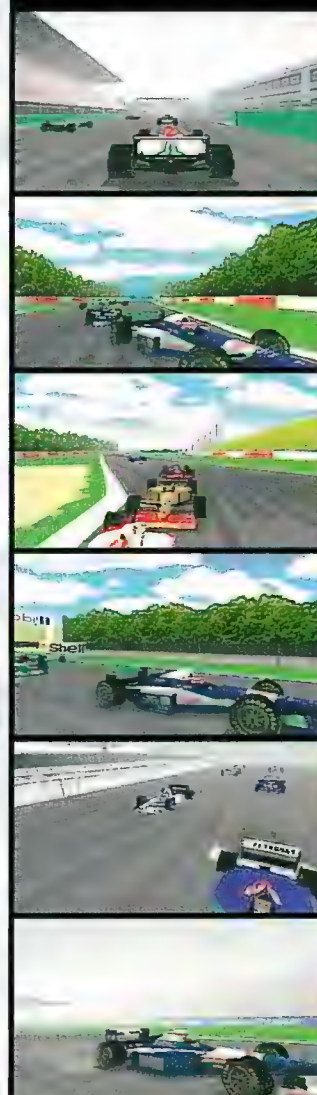


VISTAS



NADA MENOS QUE 7 PERSPECTIVAS DIFERENTES, Y TODAS ÚTILES.

INTRO



LA HABITUAL INTRO DE LOS JUEGOS DE ESTE TIPO SIRVE PARA ADENTRARNOS EN EL GRAN CIRCO DE LA FORMULA 1.

F1 POLE POSITION 64



MODO BATTLE



EN ESTE MODO DE JUEGO PODREMOS JUGAR UNA SOLA CARRERA CONTRA EL NUMERO DE COMPETIDORES QUE DETERMINEMOS.

GRAND PRIX



EL INEVITABLE MODO CAMPEONATO QUE CONTEMPLA TODOS LOS ELEMENTOS TÍPICOS DE UNA CARRERA, COMO EL TIEMPO VARIABLE EN UNA MISMA PRUEBA.



SULTANES DEL SW



Convertido en toda una estrella en su país de origen (no en vano su imagen adorna la mayoría de los anuncios de **PlayStation** que aparecen en las revistas niponas), el bueno de **PaRappa** aterriza finalmente en el mercado español en castellano (además de otros cuatro idiomas) y con una de las mejores traducciones que se recuerdan en la industria del videojuego. En la *preview* del mes pasado ya os adelantábamos algunos aspectos del sensacional trabajo del «chulesco» traductor de **SCEE** (con términos como *Patatas Bravas* o *Pibita* y nombres como *Maestro Cebollino*), pero ha llegado el momento de penetrar más profundamente en el universo **PaRappa**, de calibrar uno de los juegos más incalificables de todos los tiempos. Como ya dijimos, **PARAPPA THE RAPPER** se ale-



ja de todo género conocido. Es un simulador de rap, un **3D Rhythm Action Game**, en el que el jugador debe seguir y repetir en todo momento los movimientos del maestro en cuestión. La parte superior de la pantalla posee un peculiar pentagrama en el que aparecen una serie de botones del *pad* de **PSX** (cuadrado, círculo, X, L1...) formando una secuencia musical, un rap. Nuestra misión es repetir en algunos casos la secuencia del maestro, y en otras (lo más difícil), seguir nuestra propia secuencia prestando atención a los botones que aparecen en pantalla. La cosa es más difícil de lo que parece, ya que todo ello hay que hacerlo con ritmo, de lo contrario la calificación decaerá, la música se volverá más lenta y finalmente nos iremos a «freir perras». A pesar de estar dividido en sólo seis fases, la vida de **PARAPPA THE RAPPER** no se apaga al finalizar el juego ni mucho menos. Una

PARAPPA THE RAPPER



PaRappa decora un pastel con los inquilinos de los calzoncillos de **De Lúcar**. Marisco para todos, *ñum, ñum*.

P.J. Berry es todo un experto en mezclar ritmos cañeros como *Vainica Doble* y *José Vélez*.

PLAYSTATION

a fondo

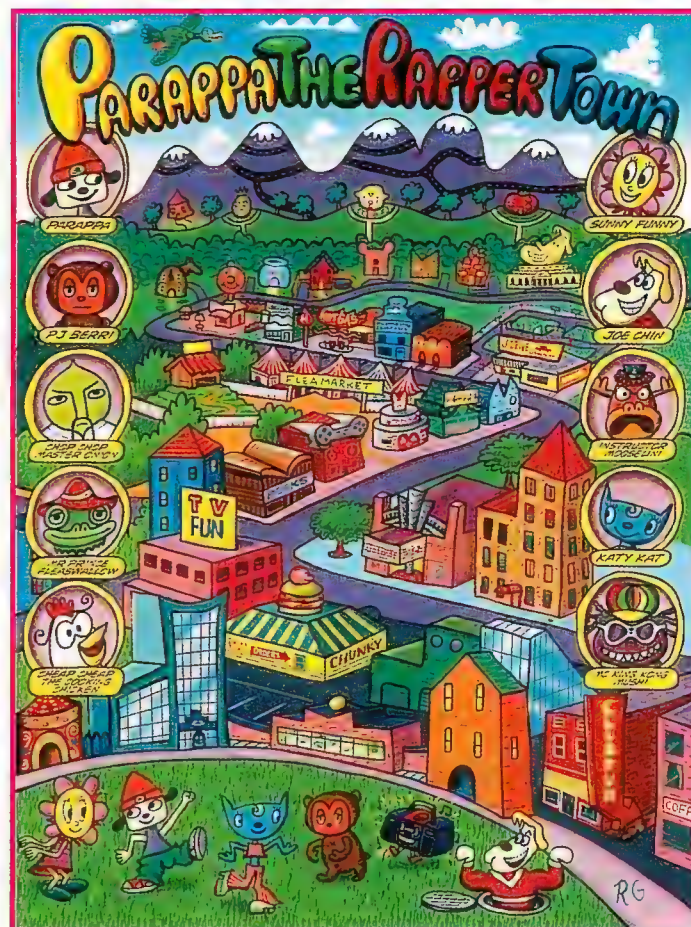
3D RHYTHM ACTION



ING



No se parece a nada que hayas visto o jugado en consola. Su nombre es PaRappa, el ritmo es su vida, y llega a PlayStation de la mano de SCE para protagonizar uno de los juegos más originales y extravagantes de todos los tiempos.



vez completada cada fase, podremos volver a participar en ella en busca del grado cool, y con ello la posibilidad de crear nuestro propio rap. Un verdadero Tour De Force sólo accesible para los reyes del ritmo. De hecho, sólo nuestro compañero Doc (el gemelo albino de Sammy Davis Jr.) ha conseguido alcanzar con éxito este grado. En el aspecto gráfico, poco más podemos añadir a lo comentado el pasado número. La revolucionaria concepción visual de PARAPPA, que combina entornos



Los diferentes retos a los que deberá enfrentarse PaRappa van desde aprender defensa personal en el «dojo» del maestro Cebollino, hasta sacarse

el carné de conducir junto a la instructora Mooselini. La fiesta final le enfrentará al gurú del Rap, el legendario tarantulón MC King Kong Mushi, más peludo que The Punisher.

PARAPPA THE RAPPER

PLAYSTATION a fondo



MAS COOL QUE COOLIO



Consigue la calificación **cool** (para lo cual debes entrar en una fase previamente completada y salvada en *memory card*) y podrás crear tu propio rap, sin necesidad de seguir al maestro. Sólo para expertos.



tridimensionales con personajes 2D (con la fisonomía de un monigote de papel) es producto de la colaboración de SCE con Rodney A. Greenlat, uno de los más reconocidos artistas e ilustradores de la actualidad, mientras que la banda sonora (verdadera piedra angular del juego) es obra de Masaya Matsurra. **PARAPPA THE RAPPER** pertenece a esa clase de juegos que primero enganchan por la vista y el oído, para después encadenar nuestro espíritu al pad de control gracias a su impresionante adicción.

NEMESIS



Acompañado por un ballet que ríete tú del de José Luis Moreno, PaRappa rapea que da gusto.



PaRappaTheRapper™

START

MENU

THE HIP HOP HERO

©1995 Sony Computer Entertainment Inc. ©Rodney A. Greenlat / Trampoline

| | |
|----------------------|---------|
| SELECCIONAR UN NIVEL | |
| SELECCIONAR UN NIVEL | |
| MESAS | NO REGA |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 1 |
| CONTINUACIONES | 1 |
| PASSWORDS | 1 |
| GRABAR PARTIDA | 1 |

GRAFICOS

El juego utiliza una combinación de gráficos 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. Los personajes son 2D, pero el entorno es 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo.

94

MUSICA

El juego utiliza una combinación de música 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. La música es muy buena, lo que le da un aspecto muy atractivo.

95

SONIDO EX

El juego utiliza una combinación de sonido 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El sonido es muy bueno, lo que le da un aspecto muy atractivo.

96

JUGABILIDAD

El juego utiliza una combinación de jugabilidad 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. La jugabilidad es muy buena, lo que le da un aspecto muy atractivo.

90

92

GLOBAL

El juego utiliza una combinación de gráficos 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El juego utiliza una combinación de música 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El juego utiliza una combinación de sonido 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El juego utiliza una combinación de jugabilidad 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo.

El juego utiliza una combinación de gráficos 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El juego utiliza una combinación de música 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El juego utiliza una combinación de sonido 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo. El juego utiliza una combinación de jugabilidad 2D y 3D, lo que le da un aspecto muy atractivo.

20 SORTEAMOS ROSCO McQUEEN

Sony C. E. y Super Juegos te invitan a participar en este gran concurso. Si quieres obtener uno de los 20 fantásticos Rosco McQueen que sorteamos, bastará con rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y que lo envíes antes del 20 de Septiembre a esta dirección: Ediciones Neunidas S.A., revista Super Juegos, / O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Rosco McQueen».



PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japan.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



| PLAYSTATION | |
|---|---------|
| 1 V-RALLY | = |
| Conducción ♦ Infogrames Con nocturnidad y alevosía, el sensacional arcade de conducción de Infogrames se mantiene inalterable en las primeras posiciones de PSX. | |
| 2 ISS PRO | = |
| Deportivo ♦ Konami | |
| 3 PORSCHE CHALLENGE | = |
| Conducción ♦ SCEE | |
| 4 RESIDENT EVIL | ↑ |
| Aventura ♦ Capcom | |
| 5 VANDAL HEARTS | ↓ |
| Battle-RPG ♦ Konami | |
| 6 SOUL BLADE | = |
| Beat'em-up ♦ Namco | |
| 7 PARAPPA THE RAPPER | NOVEDAD |
| Simulador de Rap ♦ SCEE | |
| 8 RAGE RACER | ↓ |
| Conducción ♦ Namco | |
| 9 RAYSTORM | NOVEDAD |
| Shoot'em-up ♦ Taito | |
| 10 FATAL FURY REAL BOUT | ↓ |
| Beat'em-up ♦ SNK | |

| GAMEBOY | |
|--------------------------------|---|
| 1 DONKEY KONG LAND 2 | = |
| Plataformas ♦ Nintendo | |
| 2 TINTIN: PRISONERS OF THE SUN | = |
| Filmation ♦ Infogrames | |
| 3 LUCKY LUKE | = |
| Plataformas ♦ Infogrames | |
| 4 KING OF FIGHTERS '95 | = |
| Beat'em-up ♦ SNK | |
| 5 HUNCHBACK OF NOTREDAME | = |
| Varios ♦ THQ | |

| NEOGEO | |
|---------------------------------|---|
| 1 KING OF FIGHTERS '95 | = |
| Beat'em-up ♦ SNK | |
| 2 FATAL FURY R. BOUT SP. | = |
| Beat'em-up ♦ SNK | |
| 3 SAMURAI SHODOWN 4 | = |
| Beat'em-up ♦ SNK | |
| 4 ART OF FIGHTING 3 | ↑ |
| Beat'em-up ♦ SNK | |
| 5 METAL SLUG | ↓ |
| Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation | |

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



SUPER

64

- Beat'em-up ♦ SNK
- 5 **TOMB RAIDER**
Aventura ♦ Core
- 6 **PANDEMONIUM**
Plataformas 3D ♦ Crystal Dynamics
- 7 **BUG TOO!**
Plataformas 3D ♦ Sega
- 8 **TORICO**
Aventura ♦ Sega
- 9 **SHINING THE HOLY ARK**
RPG ♦ Sega
- 10 **DARK SAVIOR**
Aventura ♦ Sega

SUPER NINTENDO

- 1 **SUPER MARIO 2: YOSHI'S ISLAND**
Plataformas ♦ Nintendo
Inalcanzable en lo alto de la lista, ni la incorporación de LUCKY LUKE puede hacer sombra a la última joya de Shigeru Miyamoto para 16 bits.
- 2 **TERRANIGMA**
Action RPG ♦ Enix
- 3 **KIRBY'S FUN PAK**
Plataformas ♦ Nintendo-Hal
- 4 **TETRIS ATTACK**
Puzzle ♦ Nintendo
- 5 **STREET FIGHTER ALPHA 2**
Beat'em-up ♦ Capcom
- 6 **I.S.S. DE LUKE**
Deportivo ♦ Konami
- 7 **DK COUNTRY 3**
Plataformas ♦ Nintendo
- 8 **LOST VIKINGS 2**
Plataformas ♦ Interplay
- 9 **DK COUNTRY 2**
Plataformas ♦ Nintendo
- 10 **LUCKY LUKE**
Plataformas ♦ Infogrames

MEGA DRIVE

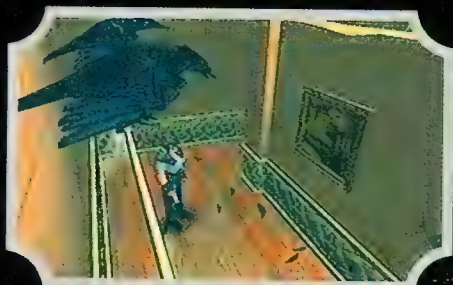
- 1 **DISNEY COLLECTION**
Plataformas ♦ Sega
Ojala la llegada de THE LOST WORLD pueda animar una lista de éxitos carente de novedades desde hace meses. Por ahora, Mickey sigue siendo el rey.
- 2 **TOY STORY**
Arcade ♦ Disney Interactive
- 3 **SEGA CLASSIC COLLECTION**
Arcade ♦ Sega
- 4 **I.S.S. DE LUKE**
Deportivo ♦ Konami
- 5 **SONIC 3D**
Plataformas ♦ Sega
- 6 **MAUI MALLARD**
Plataformas ♦ Disney Interactive
- 7 **COMIX ZONE**
Beat'em-up ♦ Sega
- 8 **MICROMACHINES 96**
Codemasters ♦ Conducción
- 9 **SUPERSKIDMARKS**
Conducción ♦ Acid Soft
- 10 **VECTORMAN**
Shoot'em-up ♦ Sega

NINTENDO 64

- 1 **SUPER MARIO 64**
Plataformas ♦ Nintendo
El Inabitable Mario corona una lista que aumenta hasta alcanzar los diez títulos. Pero su reinado puede ser efímero... Se acerca LUZART WARRS.
- 2 **I.S.S. 64**
Deportivo ♦ Konami
- 3 **MARIO KART 64**
Conducción ♦ Nintendo
- 4 **TUROK**
Shoot'em-up ♦ Acclaim
- 5 **BLAST CORPS**
Arcade ♦ Nintendo / Rare
- 6 **WAVE RACE 64**
Conducción ♦ Nintendo
- 7 **KILLER INSTINCT**
Beat'em-up ♦ Nintendo / Rare
- 8 **PILOTWINGS 64**
Simulador ♦ Nintendo
- 9 **DOOM**
Shoot'em-up ♦ Midway / GTI
- 10 **W. GRETZKY'S 3D HOCKEY**
Deportivo ♦ Midway / GTI



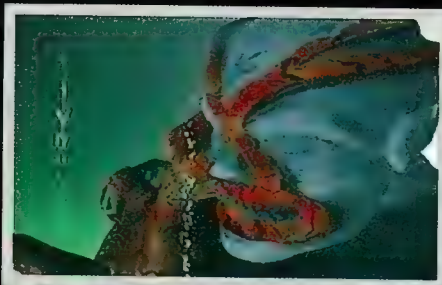
Con los pelos completamente erizados por el pánico, me dirigí hacia la puerta que quedaba al fondo de la sala. Me armé de valor, y empuñando con fuerza la recortada me preparé para lo peor. Alguien encendió la luz de la habitación, mi madre me traía un bocata de chorizo con nocilla y pistachos. Su voz me devolvió a la realidad... Sólo estaba jugando una partida de **RESIDENT EVIL**.



Catorce números después de que comentáramos la versión para *PlayStation*, por fin los «Saturninos» tienen la oportunidad de tener en sus manos uno de los clásicos de la nueva generación de consolas, y la espera, en muchos aspectos, ha valido la pena. Pocas cosas os podemos comentar de **RESIDENT EVIL** que no sepáis ya, pero os recordaré alguno de sus puntos fuertes. Ante todo os diré



AQUI H



que estamos ante una aventura con grandes dosis de acción, en la que tendremos que encontrar objetos y solucionar algunos puzzles bastante sencillos. Sus gráficos son una sabia mezcla de *Texture Mapping* y fondos renderizados. Las animaciones de los personajes y demás seres extraños están realizadas mediante *Rotoscoping*, lo que aún agrega más realidad al asunto. Como si fuera una película de terror, en este juego se ha cuidado al máximo el entorno sonoro, contribuyendo a crear una atmósfera terrorífica que hace que nos sintamos dentro del juego. Las mú-

sicas no son muy variadas, pero ponen los pelos de punta. La extraordinaria calidad de los efectos de sonido y su soberbia utilización, consiguen que estemos pendientes de cada uno de los ruiditos que se producen en la mansión, y alguno de ellos puede alertarnos de los peligros que nos esperan. Todo este conjunto se completa con un desarrollo increíblemente divertido y envolvente. Ahora bien, ¿cuáles son las diferencias entre las dos versiones? Primero las malas noticias, ya que el juego tiene algunas carencias en el apartado gráfico, como una resolución gráfica bastante menor a la



SATURN



a fondo

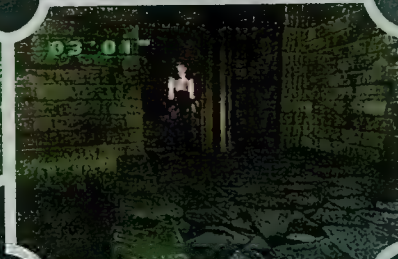
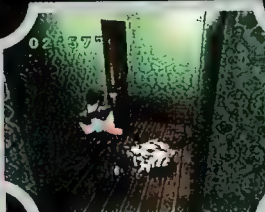
• AVENTURA GRAFICA •

BATTLE MODE

BIOHAZARD

BATTLE GAME

©CAPCOM CO., LTD. 1995, 1997. ALL RIGHTS RESERVED.



En este nuevo modo de juego, tu único objetivo será destruir a todo monstruo que te encuentres en tu camino.

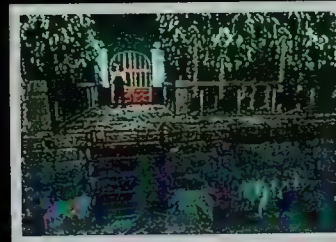
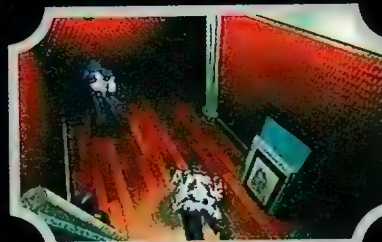


RANKING

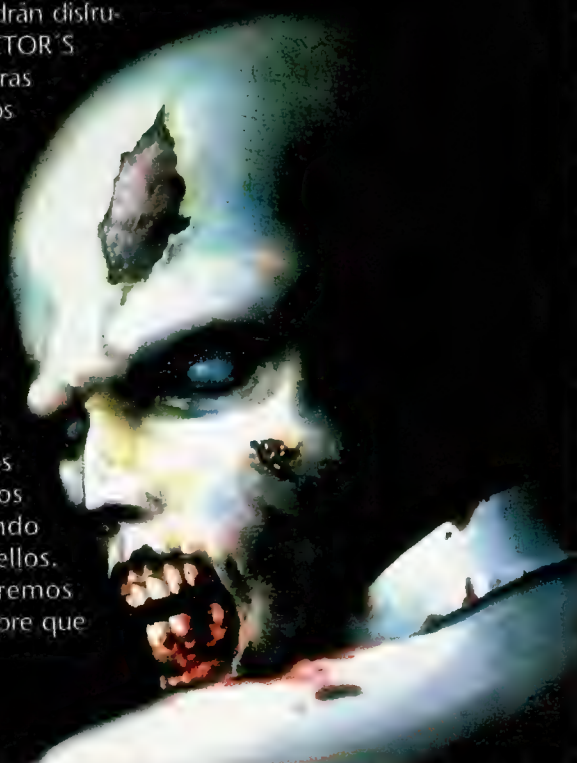
JILL

| | | | | |
|------|---|--------|-----|-------|
| 1ST | H | 250pts | CAP | 59:59 |
| 2ND | H | 230pts | CAP | 59:59 |
| 3RD | H | 210pts | CAP | 59:59 |
| 4TH | H | 190pts | CAP | 59:59 |
| 5TH | H | 170pts | CAP | 59:59 |
| 6TH | H | 150pts | CAP | 59:59 |
| 7TH | H | 130pts | CAP | 59:59 |
| 8TH | H | 110pts | CAP | 59:59 |
| 9TH | J | 90pts | CAP | 59:59 |
| 10TH | J | 70pts | CAP | 59:59 |

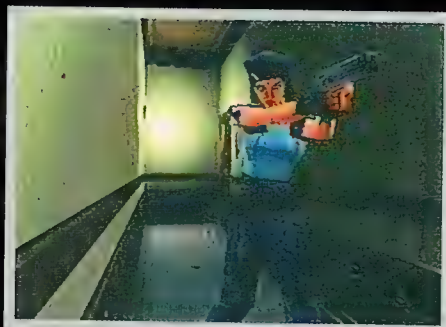
VELE A MUERTO



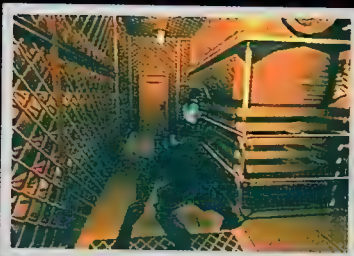
original y las infumables tramas utilizadas para el agua. Tan malas que parece que alguien haya lanzado una mosquitera sobre las aguas. Aquí terminan los puntos negativos, en los positivos nos encontramos bastante más cosas, que los usuarios de *PlayStation* podrán disfrutar en el DIRECTOR'S CUT. Las mejoras incluyen algunos detalles gráficos, como por ejemplo el desmembramiento de los *zombies* al ser impactados por nuestros disparos, y las lombrices que sueltan los cuerpos de los *Hunter* cuando acabas con ellos. Además podremos disfrutar (siempre que



RESIDENT EVIL



las encontremos) de unas vestiduras completamente nuevas. También los enemigos presentan importantes diferencias, y algunos de ellos han sido completamente rediseñados, como por ejemplo los *Hunter* que se ocultan en las alcantarillas. Los que consigan llegar al final bueno del juego, descubrirán una desagradable sorpresa, ya que en el helipuerto nos las veremos con ¡dos *Tyrants*!, algo que va a ser difícil de superar. Pero sin duda, la más impactante mejora es la inclusión de un modo nuevo de juego, el *Battle Mode*, que hará su aparición en el momento en que terminemos por primera vez la aventura. Este modo tiene una concepción tan sencilla como divertida. En él se nos dará un número bastante



te elevado de armamento y algunos *sprays* curativos, teniendo que eliminar al mayor número de enemigos en el menor tiempo posible en distintos escenarios del juego. Es importante saber qué arma es útil con cada enemigo. La pistola resulta práctica para los *zombies*; la recortada sirve para todo, pero tiene poca potencia de fuego; el lanzallamas puede servir



Los *zombies* son más vagos que los obreros que tiene De Luca.



CHRIS

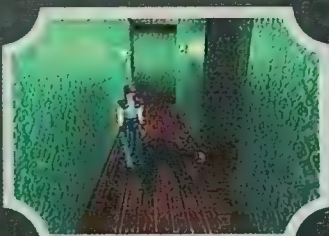
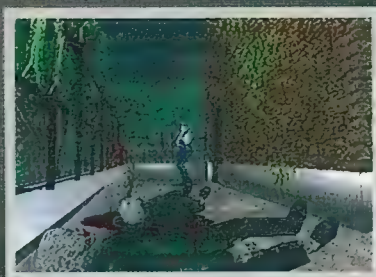


Si terminarte el juego con Jill te ha parecido demasiado fácil, puedes probar con este hombretón, con el que acabar esta aventura será muchísimo más difícil debido a que Chris no puede llevar más de seis objetos consigo y que empieza tan sólo con un cuchillo como arma. Su única ventaja es contar con una resistencia física mucho mayor que la de la chica.

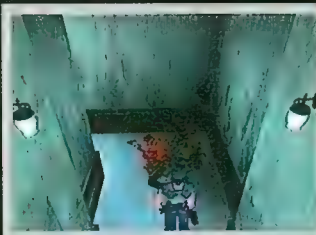




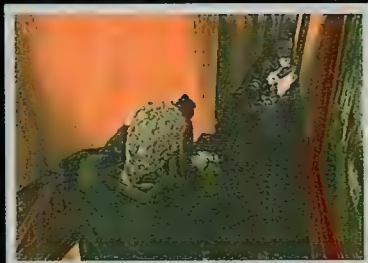
MEJORAS



Las mejoras gráficas contribuyen a dotar de un mayor realismo al desarrollo de la aventura.



para el pulpo; el lanzacohetes lo reservaremos a los *Tyrants* y la Magnum, con un solo tiro, reducirá a la mayoría de bichos. Los monstruos de este modo son los más representativos del juego, como perros, zombies, Hunters, cuervos, serpientes, arañas, etc. y cada cuatro fases podremos volver al almacén a reponer armamento. El número de municiones es limitado, por lo que habrá que elegir con sumo cuidado las que quere-



mos utilizar en cada uno de los enfrentamientos. Si logramos superar este modo, puede que nos espere alguna sorpresa *extra*. Por suerte no tendremos que abrir puertas ni solucionar enigmas, simplemente hay que matar a todo bicho viviente. Estamos ante todo un acontecimiento para los usuarios de *Saturn*, que servirá para abrir boca antes del lanzamiento de **RESIDENT EVIL 2**. No debes perdértelo.

THE PUNISHER

BIOHAZARD™

BATTLE GAME

©CAPCOM CO., LTD. 1996/97. ALL RIGHTS RESERVED.

| | |
|----------------|------|
| MEJORES | 100% |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 1 |
| CONTINUACIONES | SI |
| PASSWORDS | SI |
| GRABAR PARTIDA | SI |

GRAFICOS

El desarrollo de los gráficos en este juego es impresionante. Los gráficos son de una calidad muy alta, con una gran variedad de texturas y colores. El juego se desarrolla en un entorno muy realista, con una gran variedad de escenarios y personajes.

92

MUSICA

La música del juego es muy buena. Hay una gran variedad de melodías y ritmos, que ayudan a crear una atmósfera muy interesante. La música es muy bien interpretada por los músicos.

90

SONIDO EX

El sonido del juego es muy bueno. Hay una gran variedad de efectos de sonido, que ayudan a crear una atmósfera muy interesante. El sonido es muy bien interpretado por los actores.

93

JUGABILIDAD

La jugabilidad del juego es muy buena. Hay una gran variedad de acciones y movimientos, que ayudan a crear una atmósfera muy interesante. La jugabilidad es muy bien interpretada por los jugadores.

95

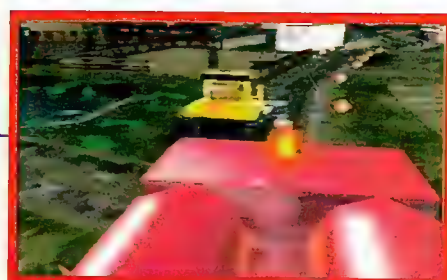
94

GLOBAL

El juego es muy bueno. Hay una gran variedad de acciones y movimientos, que ayudan a crear una atmósfera muy interesante. El juego es muy bien interpretado por los jugadores.

El juego es muy bueno. Hay una gran variedad de acciones y movimientos, que ayudan a crear una atmósfera muy interesante. El juego es muy bien interpretado por los jugadores.





EN LA FIESTA DE BLAST



RAREWARE ES UNA COMPAÑÍA QUE SIEMPRE HA DESTACADO POR LA EXCEPCIONAL CALIDAD DE TODOS SUS JUEGOS. POR ESO RESULTA EXTRAÑO QUE LA IMPRESION INICIAL QUE SE OBTIENE TRAS JUGAR POR PRIMERA VEZ CON ESTE BLAST CORPS NO SEA TODO LO IDEAL QUE CABRIA ESPERAR.

Todos sin excepción hemos tenido la impresión de estar ante un cartucho mediocre al jugar por primera vez con este **BLAST CORPS**. No es cuestión de desesperarse. Es cierto que su extraño desarrollo es fruto de unas de las mentes más privilegiadas que el mundo del videojuego ha dado, pero también es cierto que esa idea tan sencilla ha sido exprimida al máximo para conseguir un juego que podríamos calificar como soberbio. Imaginemos un camión sin control

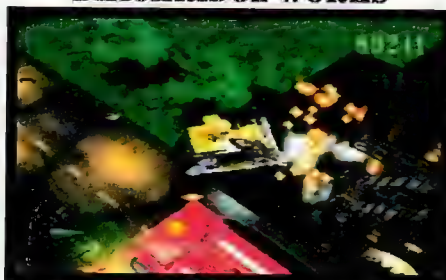
repleto de misiles. Imaginemos también que formamos parte de un equipo de especialistas que se encargará de ir «aclarando» el camino a dicho camión hasta llevarlo a un lugar donde éste pueda explotar sin causar una masacre. Este es, *grosso modo*, la idea que la gente de **Rareware** pone a disposición del jugador. Y ante el caos inicial no queda otra opción que echarle valor y tomar el control de cada uno de los vehículos que se ponen a nuestra disposición. El resultado, si todo va como debiera, desembocará en una explosión (nunca mejor di-

★ **EASY LEVELS** ★ **EASY LEVELS** ★ **EASY LEVELS** ★

SIMIAN ACRES



BLACKRIDGE WORKS



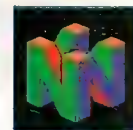
ARGENT TOWERS



← **CARRICK POINT**

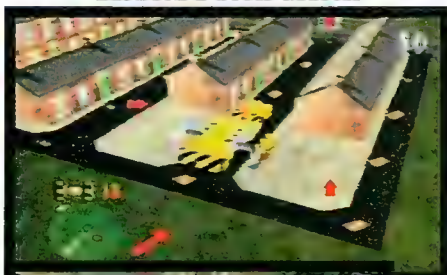
LOS PRIMEROS NIVELES SE CENTRAN EN SENCILLAS OPERACIONES CON ESCASA DIFICULTAD.

HAVOC DISTRICT →



★ MEDIUM LEVELS ★ MEDIUM LEVELS ★

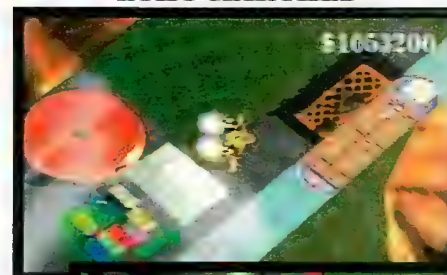
IRONSTONE MINE



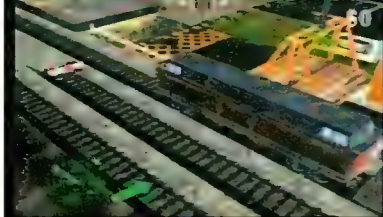
CROMLECH COURT



ECHO MARCHES

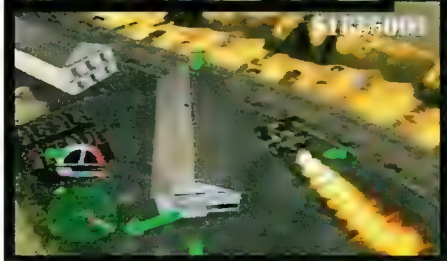


← **BEETON TRACKS**



LAS MISIONES A BORDO DEL CAMION (LAS MAS COMPLICADAS) EMPIEZAN A MULTIPLICARSE.

TEMPEST CITY →



SHUTTLE GULLY

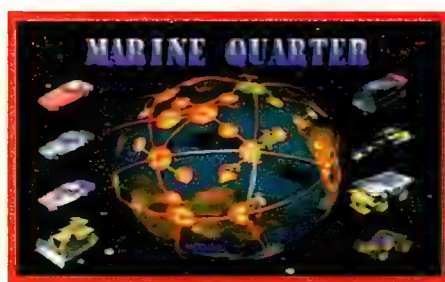


OUTLAND FARM



EBONY COAST

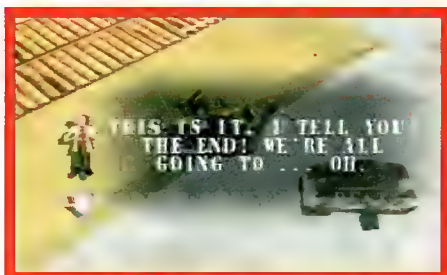
cho) de jugabilidad que no terminará hasta que el último de los niveles haya sido completamente saqueado. No vamos a negarlo, destrozarlo todo aquello que se cruce en nuestro camino es todo un ejercicio de relajación que ayudará a expulsar cualquier atisbo de estrés, por muy pequeño que éste sea. Esto ocurre cuando, como en este **BLAST CORPS**, es posible destrozarlo (y necesario para terminar el juego) hasta el último elemento de decoración que aparece en cada uno de los 20 niveles que



GRAFICAMENTE BLAST CORPS ES DE LO MEJORCITO QUE SE PUEDE ENCONTRAR HOY EN DIA PARA CUALQUIERA DE LAS CONSOLAS.

componen el juego. Mentimos. 20 son los niveles «oficiales» (en los que debemos abrir paso al camión), pero son casi una treintena los sub-niveles que aparecerán durante el juego. En ellos se nos reta a superar distintas pruebas en las que se pondrá de manifiesto nuestra habilidad, aunque también será posible encontrar en estos niveles determinados elementos que nos abran el camino hacia otros lugares del mapa. Todo ello sin hablar de la necesidad imperiosa de conseguir las ansiadas medallas de oro

★ CIENTIFICOS ★



SERA NECESARIO BUSCAR A LOS SEIS CIENTIFICOS PARA QUE LA EXPLOSION FINAL SEA CONTROLADA.

★ COM LINKS ★



ESTOS ARTEFACTOS ABRIRAN NUEVOS CAMINOS EN EL MAPEADO POR LOS QUE CONTINUAR EL JUEGO.

★ RDUs. ★

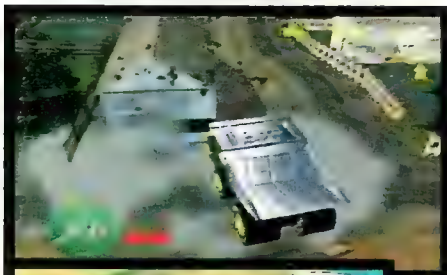


SI NUESTRA INTENCION ES HACER EL 100% DEL JUEGO, DEBEREMOS BUSCAR 100 RDUs EN CADA NIVEL.

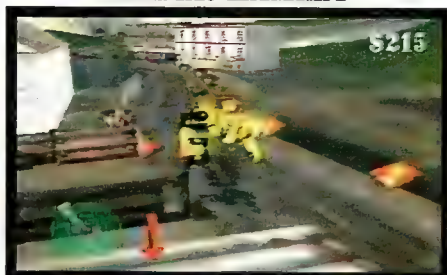
BLAST CORPS

★ HARD LEVELS ★ HARD LEVELS ★ HARD LEVELS ★

GLORY CROSSING



EMBER HAMLET



ANGEL CITY

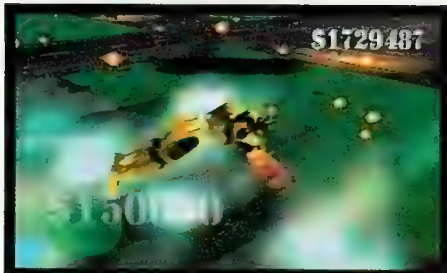


← OYSTER HARBOR

LA LOCURA LLEGA CON LA PUESTA EN ESCENA DE LOS NIVELES HARD. OYSTER HARBOR, POR EJEMPLO, ES UNA MAGNIFICA MUESTRA DE LO RETORCIDO DE ALGUNAS MENTES. POR FAVOR, NO LLAMEIS PARA PEDIR LA SOLUCION. GRACIAS.



DIAMOND SANDS



OBSIDIAN MILE

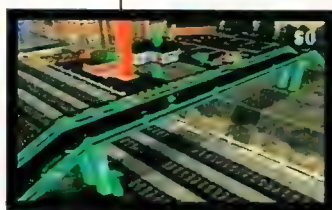


CRYSTAL RIFT

que se nos otorgan con cada éxito, y que lograremos cuando finalicemos el nivel en el tiempo mínimo requerido.

El apartado técnico es, con todo, uno de los pilares sobre los que se asienta este **BLAST CORPS**. No podemos decir que el movimiento sea excesivamente suave (no lo es si se compara con **SUPER MARIO 64** o **MARIO KART 64**), pero sí que es lo suficientemente fluido, más aún cuando se aprecia el gran nivel de detalle de los

mapeados o la enorme extensión de éstos. Aquí, por ejemplo, no veremos cómo los polígonos aparecen de golpe



delante de nuestras narices, cómo unas molestas rayas separarán las distintas texturas o, aún más común, cómo desa-

parecen misteriosamente ciertas porciones de decorado cuando nuestro vehículo pasa cerca de algún objeto. Esa

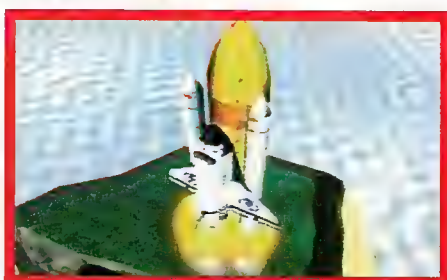
es la magia de **Nintendo 64**, aunque algo de ese mérito le corresponde a los diseñadores de **Rareware**, que como siempre han contado con la inestimable ayuda de sus **Silicon Graphics** para el diseño de los vehículos que entran

en juego en **BLAST CORPS**. Hasta aquí todo es sencillo. Lo sorprendente es que las diferencias entre un modelo rende-

★ ¡A LA LUNA! ★



SI TODO HA IDO BIEN PARTIREMOS A BORDO DEL TRANSBORDADOR ESPACIAL HACIA LEJANOS LUGARES EN LOS QUE CONTINUAR CON LA FAENA. UNA VEZ DESTRUIDA LA TIERRA... ¿POR QUE NO SEGUIR CON LA LUNA?



★ SHUTTLE ★



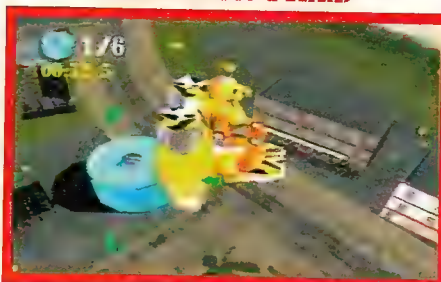
EL TRANSBORDADOR ESPACIAL NORTEAMERICANO PROTAGONIZARA LA ULTIMA MISION EN LA TIERRA.



COBALT QUARRY



FALCHION FIELD



JADE PLATEAU



SLEEK STREETS



GIBBON'S GATE



SALVAGE WHARF



TWILIGHT FOUNDRY



rizado previamente y un modelo que está siendo generado por la propia consola en tiempo real sean casi nulas. Eso es lo que ocurre con, por ejemplo, el *Ramdozer*, o más claro aún, con el *Backlash*, esa mezcla de camión de carga y todoterreno sobre el que se aplican unos sorprendentes efectos de luz y brillo. Todo esto se adereza con unos impresionantes efectos de sonido en los que los choques, explosiones y sonidos de motor están a la orden del día. No queremos terminar estas líneas sin comentar los magníficos ritmos

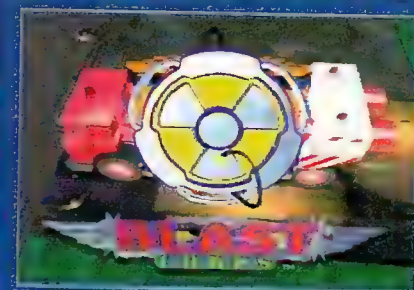
country que los músicos de **Rare** han compuesto para tan genial juego. Cuenta con la facultad de no cansar, a pesar de sonar casi siempre la misma partitura, por lo que acabará siendo la típica musiquilla que tarareamos allá donde vayamos. Reconocemos que **BLAST CORPS** nos ha proporcionado bastantes quebraderos de cabeza (no es un juego precisamente fácil), pero también es justo reconocer que, hoy por hoy, es de lo mejorcito que se puede encontrar para **N64**.

J. C. MAYERICK

★ SIN GRAVEDAD EN EL FRENTE ★



SI COMPLETAMOS TODOS LOS NIVELES CON ÉXITO, SEREMOS RECOMPENSADOS CON UN NIVEL SELENTA EN EL QUE LA MAYOR DIFICULTAD RADICA EN LA ESCASA GRAVEDAD QUE EL SATELITE TERRESTRE PADECE.



| | |
|----------------|-----------|
| NINTENDO | |
| RAREWARE | |
| MEGAS | 64 |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | 10000 |
| FASES | 21 / 27 |
| CONTINUACIONES | INFINITAS |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | SI |

GRAFICOS

Algunos de los escenarios son sorprendentes, sobre todo aquellos en los que se advierten inmensos predios. Lo tecnológico es una maravilla del diseño.

94

MUSICA

Lo hemos dicho y lo diremos toda la vida. El ritmo country que amenizará nuestro deambular por **BLAST CORPS** es de lo más pegadizo que hay.

93

SONIDO FX

Más no se puede hacer en este apartado. Cumple perfectamente con unos efectos estupendos en los que, cómo no, destacan las explosiones.

92

JUGABILIDAD

Costará cogerle el gusto, pero una vez que se hace no hay manera de soltarlo. El gran número de secretos que guarda son un seguro de larga vida.

93

93

GLOBAL

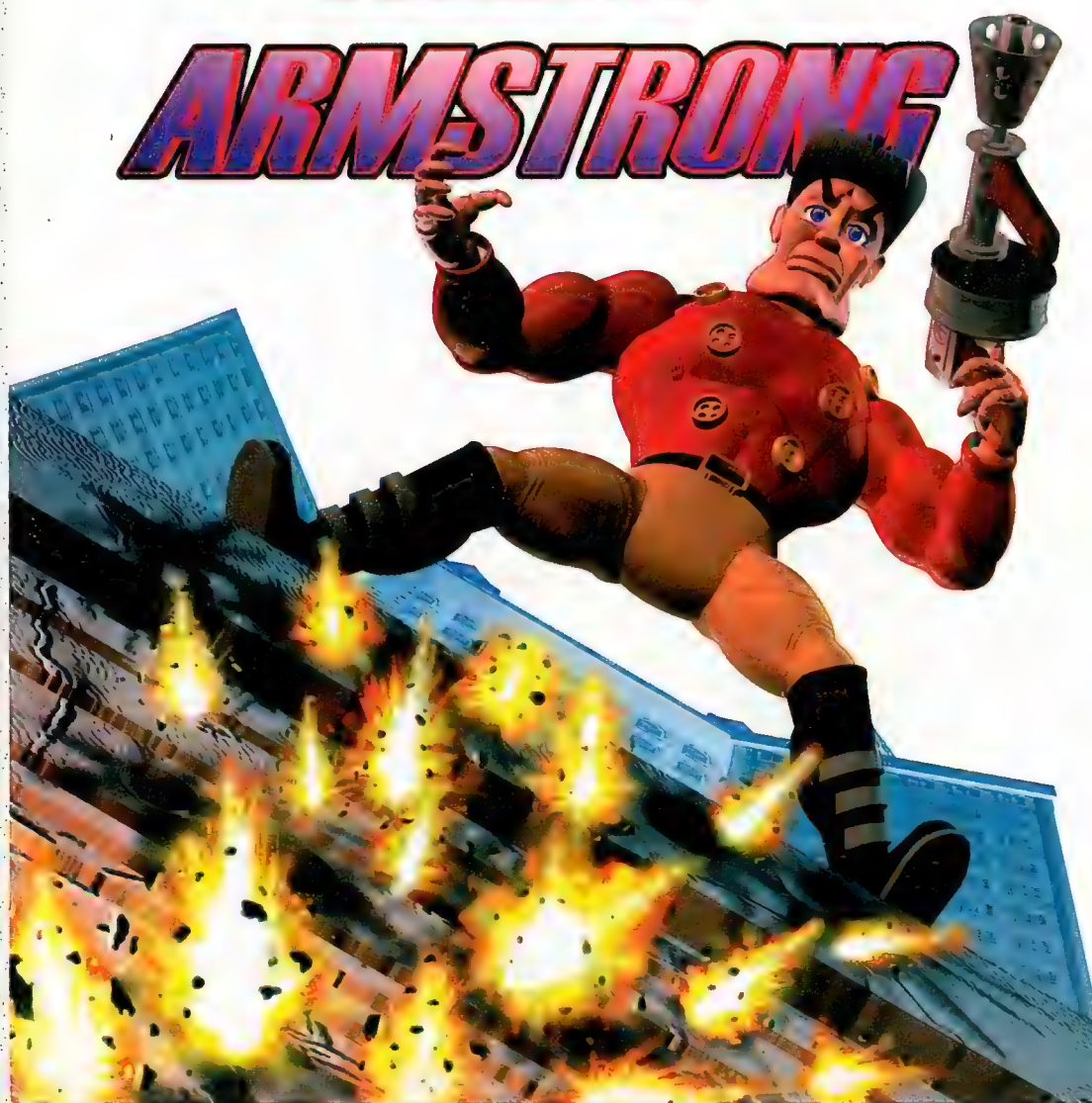
BLAST CORPS nos ha engancho por su original y jugable sistema de juego. Está claro que la gente de Rareware no ha perdido un ápice de esa habilidad especial para hacer juegos que tan solo unos pocos genios llevan dentro. **BLAST CORPS** es una excelente inversión. Si de primeras no te gusta, dale tiempo y verás.

El sistema de juego, aunque pueda parecer extraño, es el más original y divertido que existe. En escenarios demasiado abiertos el engine se resiente y el juego perderá velocidad.



Aunque el juego y los programadores nos cuenten otra versión, AGENT ARMSTRONG está basado, en realidad, en las increíbles andanzas de Mayerick por tierras nanchegas. Nuestro héroe luchó contra todo y todos por el amor de una bella mujer.

AGENT ARMSTRONG



Si echamos una ojeada al catálogo de *PlayStation*, AGENT ARMSTRONG (de *Virgin* y los programadores THE KING OF THE JUNGLE con Raffaele Cecco a la cabeza), es un título bastante singular y sin apenas rivales. Se trata de un arcade con algunos elementos de plataformas, algunas pequeñas dosis de estrategia a la hora de plantear las misiones y, sobre todo, acción a raudales. Hasta ahí no hay nada novedoso, pero si miramos el diseño gráfico empezaremos a encontrar algunas peculiaridades. Los escenarios, por ejemplo, están cons-



¡DEJ



truidos en 2D y poseen una tremenda sensación de profundidad en la que el personaje puede moverse con absoluta libertad. Un efecto *zoom* poderoso, un *scaling* convincente y unos cuantos juegos de luces hacen el resto para completar un interesante espectáculo. El movimiento de pantalla es un poco brusco y la animación de los protagonistas algo elemental, pero todo mantiene un nivel más que aceptable de calidad y no desentona tanto como para ser considerado como algo molesto. En cualquier caso, como en todo arcade que se precie, el apartado más fuerte de **AGENT ARMS-**



Si alguna vez quisiste saber qué sentía Gary Cooper en «Solo ante el peligro» o Bobby Robson en el Barça, aquí tienes **AGENT ARMSTRONG**, un juego en el que el protagonista se enfrenta, más solo que la una, al resto del mundo.



ADME SOLO!

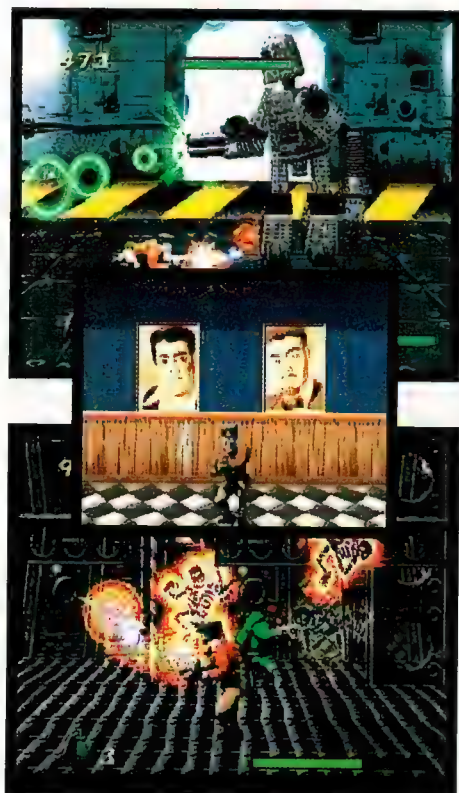
AGENT ARMSTRONG

TRONG es el de la jugabilidad. Muchas fases con un desarrollo nada lineal en el que podremos elegir el camino, muchas misiones distintas, una mecánica muy movida y una dificultad más o menos exigente, hacen de este juego un buen ejemplar de su género. Pese a que en muchas ocasiones es prácticamente imposible esquivar el abundante fuego enemigo, con una buena memoria para recordar las posiciones de nuestros rivales y continuaciones infinitas, la cosa no resulta del todo grave. En el caso de que una misión nos resulte especialmente difícil, siempre podremos recurrir a avanzar por otros caminos hasta completar otros mapas.

Algo que echaremos en falta (y que impide que le demos más nota a este título) es la opción para dos jugadores simultáneos.

En resumen, **AGENT ARMSTRONG** es un arcade con personalidad. Sin grandes alardes ni exageraciones, nos ofrece un visión distinta y divertida repleta de detalles novedosos y de buen gusto que nos recuerdan que sus programadores llevan media vida en esto de los videojuegos.

DE LUCAR



MAPAS

Una de las curiosidades del juego es que podremos elegir, en parte, el camino a seguir. Nuestro compañero Iturrioz, tras su reciente boda, ha perdido ya esta opción de juego.



| | |
|----------------|---------|
| MEGAS | 1000000 |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | 10 |
| FASES | 10 |
| CONTINUACIONES | 10 |
| PASSWORDS | 10 |
| GRABAR PARTIDA | 10 |

GRAFICOS

90

MUSICA

93

SONIDO FX

85

JUGABILIDAD

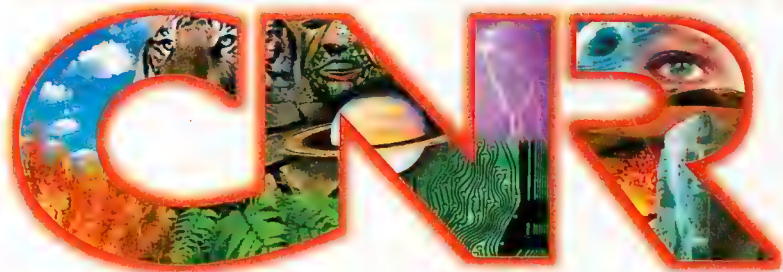
90

90 GLOBAL

taboetas que que
ten de los qreales
dronajes a cada me
cho al perra y no
doleman el perra conpala
Shilo, jeta m en agent armstrong una lora
dora dololeda por el modon con modoleleda
Elja go es en el perra lora dora dololeda
dificultad en muchas fases que le auguran mu
chas horas de entretenimiento

¡no te quedes así!

descubre en



todo lo que se va a llevar

esta temporada en moda,
música, cine, tecnología,
motor y ocio

y además en el número de septiembre

cómo sobrellevar
la vuelta al trabajo



programas
básicos
para tu
ordenador



cuales son los complejos
vitamínicos que te ponen mejor



animales
con poderes
increíbles



nº de
septiembre
ya a la
venta

CNR
revista
mensual
para
seres
inteligentes

Una publicación de
Ediciones Reunidas

Z
GRUPO ZETA

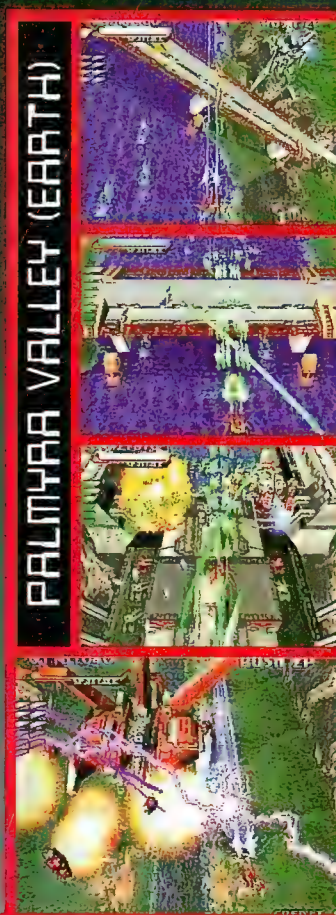
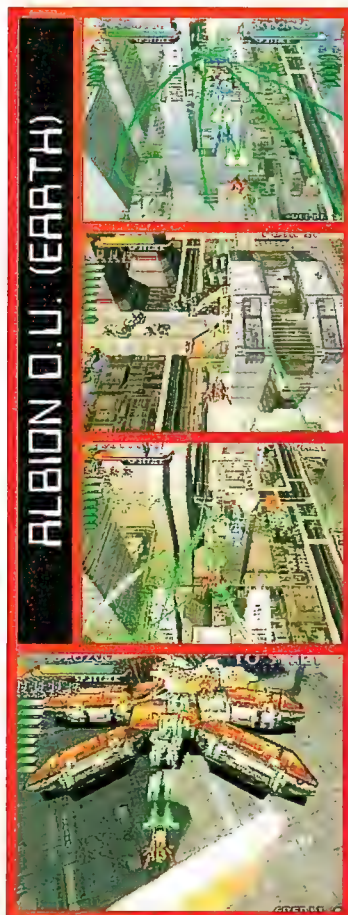


RAYSTORM es la segunda parte de RAYFORCE (conocido en Saturn como LAYER SECTION y GALACTIC ATTACK), aunque en esta ocasión se ha utilizado un potente y versátil entorno vectorial en vez del legendario desarrollo vertical en 2D. El último shooter de Taito puede ser considerado como uno de los mejores creados para 32 bits (hasta la llegada de EINHÄNDER de Square), y ya ha visitado los salones recreativos con gran éxito demostrando que la tecnología del System 11 todavía puede hacer frente a las más innovadoras placas recreativas. La ver-



RAYSTORM puede ser considerado como el alumno aventajado de la nueva generación de shoot'em-up que irrumpe con fuerza inusitada en PlayStation y que tiene como principal rival a su compañero de tecnología y salones recreativos XEVIUS 30/G+.

sión doméstica del nuevo clásico de Taito nos permite elegir entre la versión original de la coin-op y un nuevo modo extra que incluye sabrosas sorpresas. Entre las más destacables podríamos citar las explosiones mejoradas de algunos Final Bosses, nuevos enemigos, retoques estéticos, dos bandas sonoras para elegir (la original de Zuntata y la impresionante Tanz Mix), una nueva modalidad de juego al completar el modo extra que nos permitirá elegir fase y grabar nuestra puntuación y porcentajes, pantallas de carga entre fase y fase y la posibilidad de escuchar una espléndida composición cantada al finalizar el modo extra. Tendremos a nuestra disposición ocho variadas fa-



TOARMENTA EN



CARTHAGE BASE (SECILIA)



ETRURIA (SECILIA)



JUDO CENTRAL SYSTEM

ses con otros tantos enemigos finales de gran belleza y sorprendente animación (destacar los de las fases 1, 3, 5 y 6). Técnicamente **RAYSTORM** nos deleita con escenarios vectoriales engalanados con texturas de sorprendente calidad plástica, en los que todo transcurre con total suavidad. Las dos bandas sonoras del modo extra son otro de los grandes alicientes del juego, y pueden situarse entre las mejores que hayan visitado un género donde estas composiciones suelen ser memorables. Y llegamos a lo más importante, la jugabilidad. **RAYSTORM** huye de los típicos y espectaculares despliegues gráficos que intentan ocultar un desequilibrado balance entre dificultad/jugabilidad (recordad



FINAL BOSS

La última fase nos enfrentará al durísimo enemigo final del juego.

X2) y presenta el equilibrio perfecto gracias, entre otras cosas, al perfecto control de la nave, su sólido armamento y *power-ups*. Nunca te preguntarás qué es lo que ha derribado tu nave, todos los elementos en pantalla se distinguen a la perfección. Lo único que puede acabar con esta recomendable odisea espacial es tu habilidad o torpeza. Todo ha sido estudiado al mínimo detalle por los programadores de **Taito**, quizá porque primero visitó los salones recreativos y el *game testing* para esas ocasiones es mucho más serio. La genial obra maestra de **Taito** nos demuestra que un juego es grande no por su género, sino por la grandeza y calidad que le rodea.

THE ELF

EL ESPACIO



| | |
|----------------|-------------|
| TÍTULO | RAYSTORM |
| FASE | 12 |
| MEGAS | 30.000.000 |
| JUGADORES | 1-2 |
| VIDAS | 25.000 |
| FASES | 12 |
| CONTINUACIONES | 1 |
| PASSWORDS | N/A |
| GRABAR PARTIDA | MEMORY CARE |

GRÁFICOS

El entorno vectorial es perfecto y uno de los más eficientes que se recuerdan en PSX. Variedad de escenarios y colorido.

94

MÚSICA

El soundtrack cuenta con dos estilos de música: electrónica y clásica. La original y memorable banda sonora de Taito.

93

SONIDO FX

El sonido es perfecto y se integra perfectamente con los gráficos y la banda sonora.

90

JUGABILIDAD

Control de la nave y el juego son perfectos. El control de la nave y el juego son perfectos.

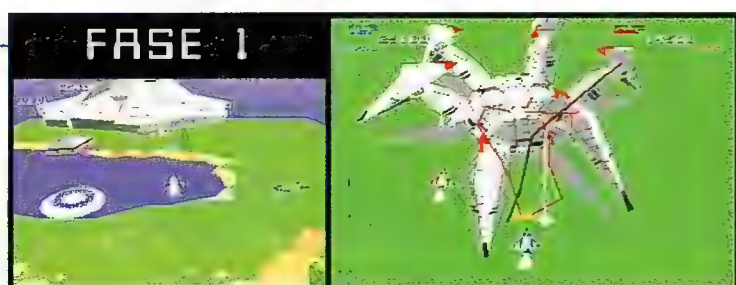
93

93

GLOBAL

La gran calidad de todos sus aspectos técnicos y el control de la nave y el juego son perfectos. El control de la nave y el juego son perfectos.

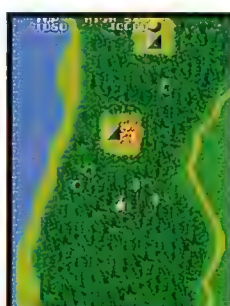
Gráficos, sonido y banda sonora son perfectos. El control de la nave y el juego son perfectos.



Sería conveniente retroceder quince años para recordar los inicios del juego que da nombre a esta nueva recopilación de Namco, y que puede y debe ser considerado como el *shoot'em-up* más revolucionario de la historia. XEVIUS vio la luz durante las navidades de 1982 y marcó las pautas a seguir de un género le-

gendario por su suave *scroll*, sus detallados gráficos (para la época), su revolucionario sistema de ataque terrestre, sus cristalinos FX y por los gigantescos *Addor Guilleness* (enemigos finales) que poseía en su gigantesco mapeado de 16 zonas. Un año después apareció SUPER XEVIUS, con nuevos enemigos y emplazamientos para los *Sol's* y algunos *bugs* eliminados. A partir de ese momento el as-

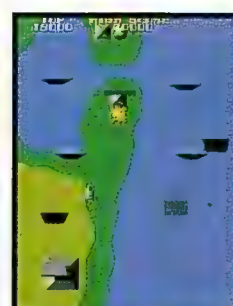
XEVIUS puede ser considerado junto a PACMAN y GALAXIAN como una de las grandes obras maestras de Namco y del videojuego. Los amantes del genial *shoot'em-up* están de enhorabuena porque van a disfrutar con las mejores versiones del clásico de principios de los 80.



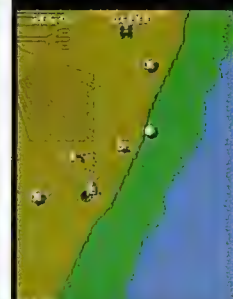
XEVIUS



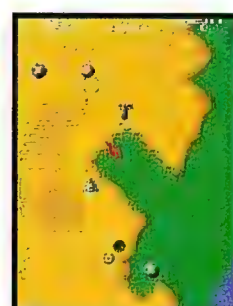
El clásico de 1982 permanece intacto en esta apasionante recopilación.



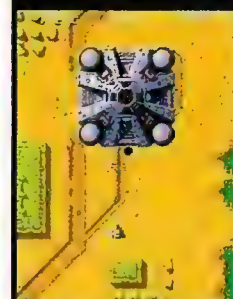
S. XEVIUS



Tan sólo algunas mejoras en jugabilidad se dieron cita en esta entrega.



XEVIUS AAA



Esta versión vio la luz en recreativa junto a otros clásicos de Namco.

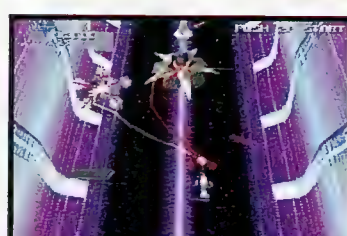
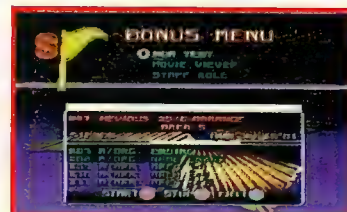
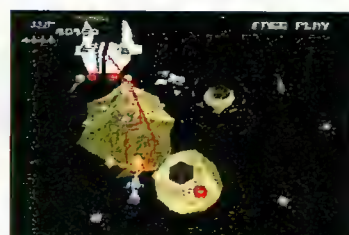
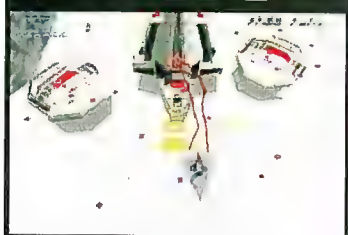
CLASICOS DE Ayer

PLAYSTATION

a fondo



SHOOT 'EM-UP



censo de la nave *Solvalou* fue imparable, con sucesivas conversiones para todas las consolas y ordenadores (gracias a las ventas de XEVIIOUS en *Famicom*, Namco pudo construir un nuevo edificio), desde el *NEC PC 8801* hasta *PlayStation*. En 1991 apareció la primera secuela poligonal del mito bajo el nombre de SOLVALOU en recreativa, y cuatro años más tarde debutó XEVIIOUS ARRANGEMENT en una colección de clásicos Namco también para *coin-op*. En 1996 aparece XEVIIOUS 3D, la segunda recreación vectorial de la obra maestra de Masanobu Endo en forma de efectista *shoot'em-up* gestionado por el *System 11*. Y es aquí cuando Namco decide recopilar las cuatro entregas más

memorables de su creación en el CD que nos ocupa: XEVIIOUS 3D/G+. Los tres primeros episodios no necesitan presentación, ya que la mayoría de vosotros habrá jugado en recreativa, en otra consola o en el NAMCO MUSEUM VOL. 2. Tan sólo decir que poseen numerosas opciones, varios formatos de pantalla y la arrolladora y exigente jugabilidad de la mítica recreativa. Sin embargo, XEVIIOUS 3D merece un capítulo aparte como como brillante *shoot'em-up* vectorial. X3D recoge la magia del original y la recrea con sobrios pero atractivos entornos poligonales en alta resolución, tres armas diferentes con sus *power ups*, enemigos y escenarios del original, la jugabilidad de las grandes ocasiones

y una generosa colección de enemigos finales. Además también goza de dos jugadores simultáneos, dos envolventes aunque olvidables bandas sonoras (la magia del trance), *intros* y *extrós* exclusivos para la versión doméstica y sabrosos *extras* al acabar el juego. La versión *Pal* cuenta sólo con tres *continues* y un máximo de cinco vidas, con lo que se convierte en un competitivo arcade que exigirá de toda nuestra habilidad para descubrir sus secretos. X3D/G+ será recibido con los brazos abiertos por los amantes de los arcades legendarios, que encontrarán en él una preciada pieza de coleccionista con cuatro episodios de la mítica saga de shooters creada por Namco.

THE ELF



| | |
|-----------------|-------------|
| NAMCO | |
| NAMCO | |
| MEGAS | CD ROM |
| JUGADORES | 1-2 |
| VIDAS | 5-5 |
| FASES | 4 |
| CONTINUACIONES | 3 |
| PASSWORDS | NO |
| GUARDAR PARTIDA | MEMORY CARD |

GRAFICOS

XEVIIOUS 3D posee un efectivo y atractivo engine 3D en alta resolución, imágenes de los 80 permitiendo

90

MUSICA

A las cuatro melodías del original creadas por Yuriko Keino hay que sumar las envolventes composiciones trance para X3D

84

SONIDO EX

No son variados pero recrean los sonidos originales y sonidos fundentes. El XEVIIOUS original tenía 13 efectos de sonido

80

JUGABILIDAD

Los cuatro XEVIIOUS ofrecen niveles de jugabilidad legendarios. Los tres primeros son más combates y difíciles

90

90

GLOBAL

Una nueva colección de Namco que nos permite disfrutar con clásicos como XEVIIOUS, XEVIIOUS y XEVIIOUS ARRANGEMENT y también el poder de la guía del libro XEVIIOUS 3D. Este último goza de las bondades tecnológicas del presente y nos propone un combate y acción arcade en alta resolución, combinando la magia de sus predecesores. Namco sigue manteniendo vivo el legado. Sube precios por el precio de una. Todavía quedan muchos clásicos de los 80 que se han visto la luz.

Y HOY



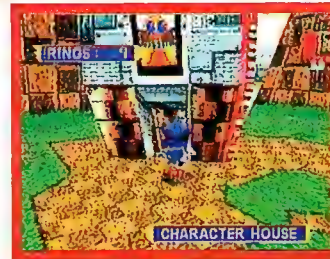
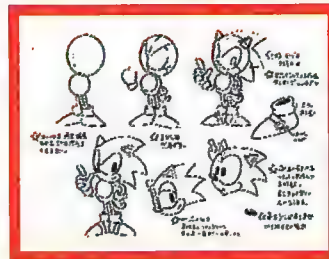
ART GALLERY



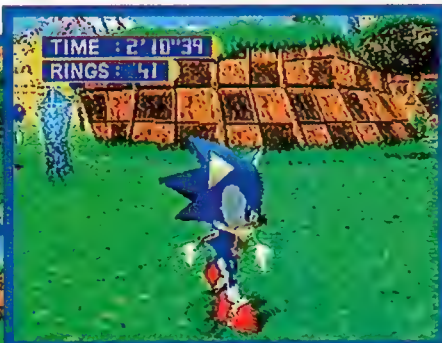
¡Atentos
mitómanos!
Acercaos a esta
caseta y podréis
deleitarnos con
una espectacular
colección de
ilustraciones en
alta resolución
extraída de los
números
calendarios Sonic.



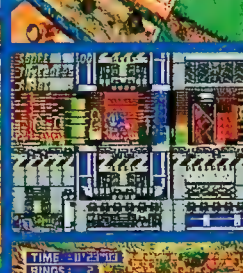
CHARACTER HOUSE



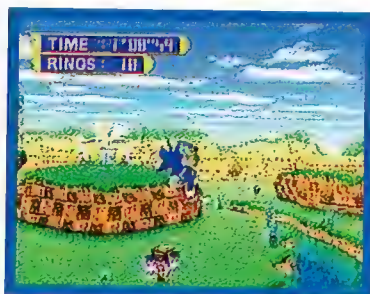
Bocetos e
imágenes, cómo
no en alta
resolución, de
Sonic y sus
amigos. Eso en
una puerta. En la
otra te esperan
el Dr. Eggman y
su extenso
ejército de
criaturas.



En Sonic World no
sólo visitarás los
más diversos
museos, sino
además podrás
participar de
diversas pruebas,
siempre
contrarreloj.



UN JUSTO HO

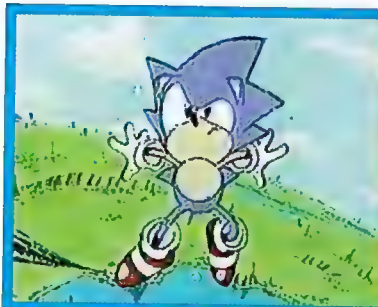


Un cambio de planes en las fechas de lanzamiento de Sega Europa fue lo que motivó que no pudiésemos comentar el pasado número esta soberbia recopilación para *Saturn* de los cuatro SONIC de MD. Es más, lo único que tenemos en nuestras manos de momento es la versión japonesa, por lo que nos lavamos las manos sobre posibles cambios de la versión PAL de SONIC JAM respecto a la ahora comentada. Dicho esto, es el momento de narrar las incon-

tables virtudes de esta mágica creación del Sonic Team, cuyo único lunar es no incorporar al inolvidable SONIC CD (aunque quien sabe... quizá esté bien escondido). Una obra maestra titulada SONIC THE HEDGE-DOG, dos grandes juegos llamados SONIC 2 y 3, y una «patata» conocida como SONIC & KNUCKLES nos esperan, junto al espectacular SONIC WORLD, en un CD para *Saturn* esencial para todo tipo de usuarios... tanto si disfrutaron de los originales, como si nunca han podido experimentar la magia Sonic. El equipo de Yu Suzuki ha

Ya era hora de que Sega y especialmente el Sonic Team de Yuji Naka le tributaran un homenaje a la mascota de la compañía, el erizo más veloz de todos los tiempos. SONIC JAM brinda a los usuarios de Saturn la oportunidad de disfrutar de la trilogía SONIC de MD (más eso llamado SONIC & KNUCKLES) en un único CD, en una recopilación irrepetible.

MOVIE THEATER



La magia del *True Motion* te permitirá ver con inmejorable calidad de imagen la más fantástica colección de videos relacionados con Sonic: la *intro* y el final de SONIC CD (made in Toei), secuencias de los OVAs nipones, la serie *yankee*, anuncios de televisión...



MENAJE



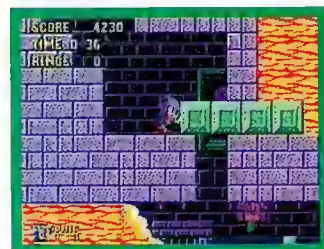
SONIC JAM

HALL OF FAME

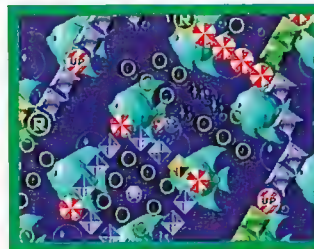


Una exhaustiva base de datos que recoge desde el mismo instante de la aparición del SONIC de MD hasta la reciente adaptación a PC de SONIC & KNUCKLES. Podrás ver y ampliar pantallas, carátulas, posters... *Master System, MD, Mega CD, Game Gear, Pico, la coin-op...* toda la historia del fenómeno Sonic se resume en este pequeño museo. Una gozada.

SONIC THE HEDGEHOG



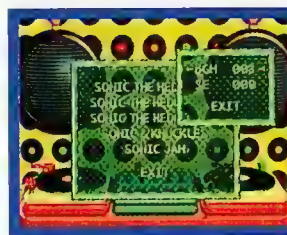
La joya de la corona. Amar las plataformas significa amar esta obra maestra de jugabilidad, deliciosas melodías y entrañables gráficos. Mi favorito.



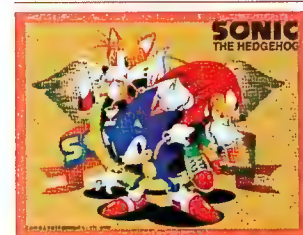
MUSIC SHOP



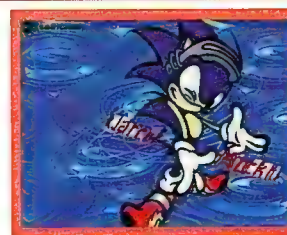
Todas las melodías y efectos de sonido de los cuatro SONIC de MD (y por supuesto del Sonic World) pueden reproducirse gracias a este menú tan coquetón.



EXTRAS



Introduce el CD de SONIC JAM en tu PC o Macintosh y podrás extraer cuatro soberbias imágenes para escritorio, obsequio de Yu Suzuki y Cia.



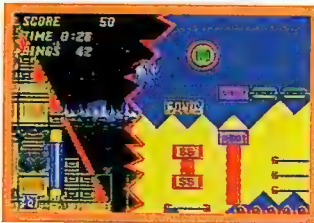
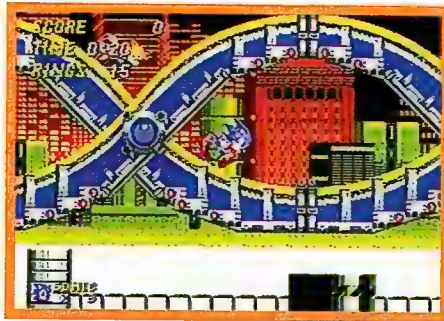
alcanzado tal grado de parecido respecto a los cartuchos, que incluso funcionan los mismos trucos (el de SONIC 3 es más fácil de ejecutar). Existen algunos extras que no se podían encontrar en los originales, como el *Spin Dash* en el primer Sonic. O los manuales digitales que acompañan en pantalla a los juegos, cuyas páginas se pueden ampliar y reducir al antojo del usuario. Resulta curioso comparar los manuales japoneses (rebotantes de golpes de humor gráfico y colorido) con los americanos (unas tristes páginas en blanco y negro). A saber como serán los europeos, con 12 idiomas en cada página, incluido el astracano báltico. El coleccionista y mitómano de pro tiene a su disposición todo tipo de extras (como galería de ilustraciones, vídeos, bases de datos...), y aquellos «burri-pardos» que recelen de las 2D siempre pueden disfrutar del espectacular SONIC WORLD. Un pequeño universo poligonal en la línea SUPER MARIO 64 en la que se puede participar en diversas pruebas, además de ir de museo en museo. Su calidad gráfica es tal que hace que nos preguntemos por qué Sega no se lanza de una vez a la producción de un verdadero plataforma 3D de Sonic para Saturn, pero en fin, esa es otra historia. Lo importante es que tenemos la oportunidad de revivir los mejores momentos de la saga Sonic en un único CD. Y eso no sucede todo los días.

NEMESIS

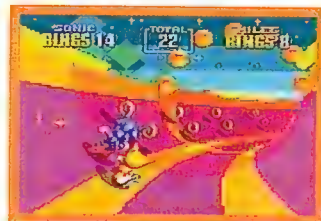




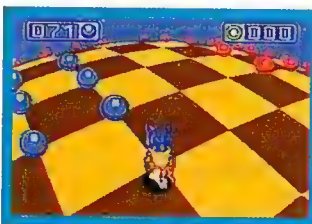
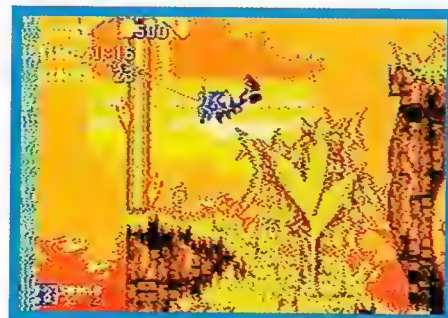
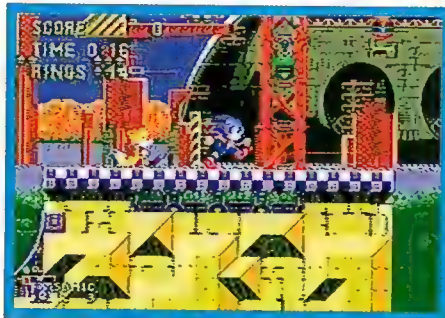
SONIC 2



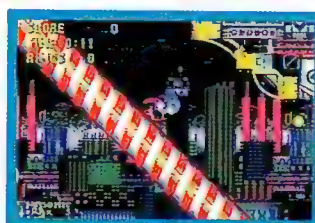
Aun más vertiginoso que el SONIC original. SONIC 2 supuso el bautismo de Tails en el universo Sega. Muy bonito, muy largo y muy jugable.



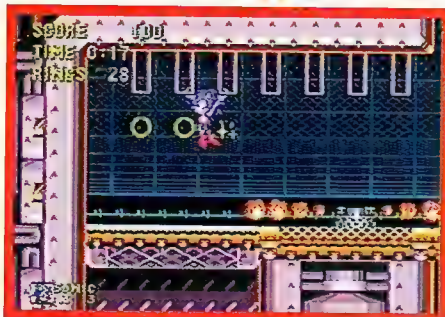
SONIC 3



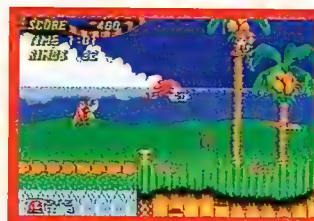
Empieza bien, pero se va deshinchando a medida que pasan las fases. Muy bueno, pero para mí, sigue siendo inferior al primer SONIC.



SONIC & KNUCKLES



Como juego en sí no es más que una serie de fases desechadas de SONIC 3, pero conectándolo a los otros SONIC, la cosa cambia para mejor.



| | |
|----------------|-------|
| MEGAS | 10000 |
| JUGADORES | 1-2 |
| VIDAS | 3 |
| FASES | 1 |
| CONTINUACIONES | 1 |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | SI |

GRAFICOS

Desde los clásicos gráficos de los juegos de Sega, Sonic Jam ofrece una gran variedad de niveles y niveles de dificultad.

92

MUSICA

La música de Sonic Jam es una mezcla de los clásicos de Sonic y de la música de los juegos de Sega.

94

SONIDO EX

La música de Sonic Jam es una mezcla de los clásicos de Sonic y de la música de los juegos de Sega.

79

JUGABILIDAD

La jugabilidad de Sonic Jam es una mezcla de los clásicos de Sonic y de la jugabilidad de los juegos de Sega.

93

93

GLOBAL

La jugabilidad de Sonic Jam es una mezcla de los clásicos de Sonic y de la jugabilidad de los juegos de Sega.

La Gran ABEntura

RUPTURE FARMS



STOCKYARD ESCAPE

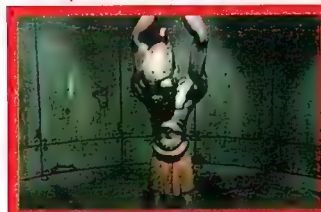


MOSAIC LINES



En esta fase casi de práctica «aprenderemos» a controlar correctamente a Abe.

Sensores de movimiento, trampas y un sinfín de detalles que debemos superar.

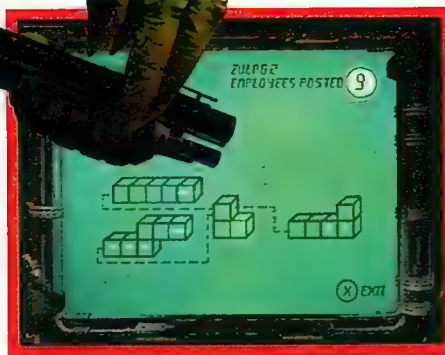


En este y el próximo mes os pretendemos mostrar de la mejor manera posible las razones que nos hacen catalogar a este juego como uno de los grandes del año. Lo que la epopeya de Abe para salvar a su raza es capaz de ofrecer, no lo encontrarás en ningún juego de PlayStation.



Ya os habíamos avisado. Este ser verdoso con pinta de bonachón puede convertirse en uno de los pilares que sustentan la magia de PlayStation en este último tercio del año. Como ya os dijimos el mes pasado, este juego se alimenta principalmente del esquema de juego que en su día estableciera Delphine Software con su ANOTHER WORLD (conocido como OUT OF THIS WORLD fuera de Europa). También puede que algunos vean ciertas reminiscencias de otros grandes del género, como FLASHBACK o PRINCE OF PERSIA, pero el tono tétrico, la atmósfera y el modo de ir avanzando nos recuerdan más que nada al juego nombrado en primer lugar. ABE'S ODDYSEE se compone principalmente de 15 fases, teniendo como nexo de unión entre todas ellas la obligación de encontrar la salida.

Sin embargo, difieren entre ellas por muchos detalles. Así algunas son interiores, otras exteriores, en algunas tenemos que rescatar a amigos, en otras nos montaremos en bichos extraños (al más puro estilo DONKEY KONG COUNTRY), etc... Hemos dicho que «tene-





PLAYSTATION

a fondo



● AVENTURA-ESTRATEGIA ●

PARAMONIA



A pesar del tono tétrico general, la variedad de decorados es patente. Todos muy cuidados.

PARAMONIAN TEMPLE



Afortunadamente tenemos vidas infinitas, y la posibilidad de salvar partida en Memory Card.

PARAMONIAN NESTS



INTRO

El argumento del juego es genial, y gracias a la intro nos introduciremos en él.

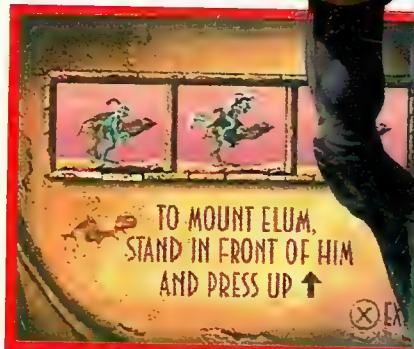
mos» que rescatar a amigos, es decir, compañeros de especie, pero realmente, para avanzar, no será necesario salvarlos. Eso sí, si quieres ver el final bueno, deberás poner a salvo por lo menos a cincuenta de ellos. La forma de ir avanzando es lo mejor del juego.

La estrategia, y eso tan poco común en videojuegos como es lo de darle al coco, será la clave para ir superando vicisitudes. De esta manera, y según la situación en que nos encontremos, nos tendremos que descolgar por precipicios, activar trampas, desactivar campos eléctricos, poseer (en el sentido mental de la palabra, no en el de *The Punisher* a Fufa) a algunos enemigos, hacer explotar bombas, sortearlas, dar saltos imposibles, esquivar disparos enemigos, rodar entre minas, hacer que los enemigos se maten entre ellos, teletransportarnos... etc. Los que conozcan *ANOTHER WORLD* sabrán perfectamente las cotas

de adicción que es capaz de ofrecer este tipo de juegos. Otro punto a tener en cuenta es la calidad, tanto de la *intro*, como de la *extro* y de las escenas entre fase y fase, que se integran perfectamente con los decorados conectando cada fase con la siguiente.

Este mes os mostramos las primeras fases del juego y parte de la *intro*, el que viene lo puntuaremos, os contaremos su *story line* y os mostraremos pantallas de las fases más avanzadas.

THE SCOPE & DOC



ODDWORLD

ABE'S ODDYSSEY

1ª Parte

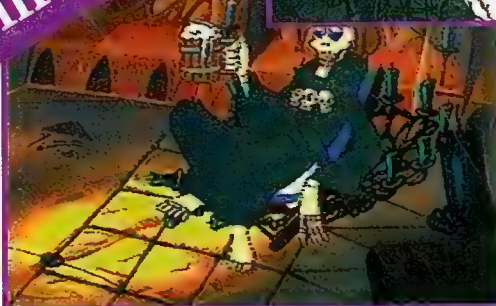
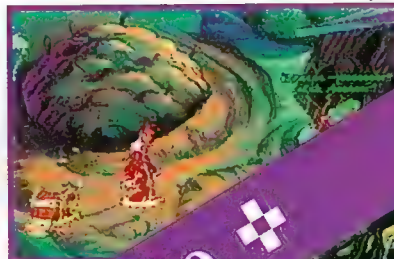


PRESUNTAMENTE

MI NOMBRE ES RINCEWIND, SOY AYUDANTE DE MAGO DE TERCERA CLASE Y VIVO AQUI, EN MUNDODISCO, UN EXTRAÑO PAIS SITUADO ENCIMA DE UNA TORTUGA GIGANTE A LA QUE SUJETAN CUATRO ELEFANTES. AQUI TENEIS LA HISTORIA DE LO QUE ACONTECIO AQUELLA MAÑANA, POR MUY INCREIBLE QUE OS PUEDA LLEGAR A PARECER.



MUERTOS



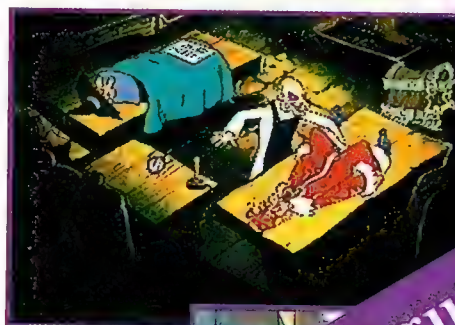
Primer acto: el rito

PARA QUE CASANUNDA ME PRESTARA UNA DE SUS ESCALERAS TUVE QUE PRESENTARLE A UNA CHICA DE SU AGRADO. LA PERSONA IDEAL ES GRANNY WHETHERWAX, LA BRUJA, QUE EN ESTE MOMENTO NO ESTA MUY VIVA. ESTO EN TEORIA, POR SUPUESTO, YA QUE ANDA Y HABLA POR LOS CODOS.

SATURN-PLAYSTATION

a fondo

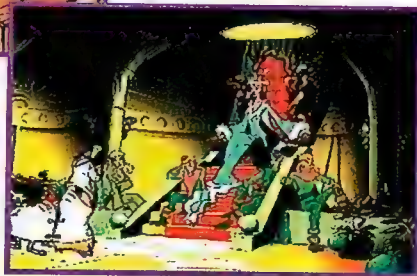
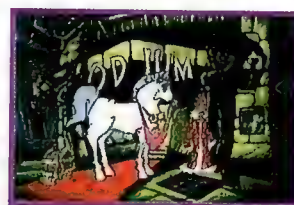
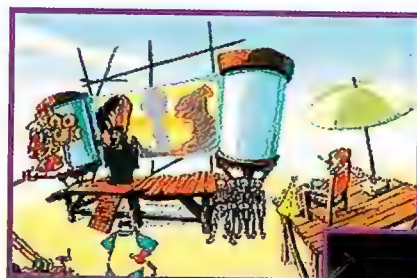
● AVENTURA GRAFICA ●



Segundo acto: muere conmigo

CONVERTIR A LA MUERTE EN ESTRELLA NO FUE UNA TAREA NADA FACIL. LO MAS COMPLICADO ERA ENCONTRAR LO QUE ME PEDIA EL DIRECTOR DEL FILM: UNA CANCION PEGADIZA, UNA MUJER DE BUEN VER, CANTANTES Y ALGO NOVEDOSO. INGREDIENTES ESENCIALES PARA QUE UN FILM FUERA UN EXITO.

Me dirigía de vuelta a la Universidad cuando vi cómo un encapuchado colocaba un artefacto explosivo bajo las ruedas de un carromato. Inmediatamente me dispuse a desconectar tan maléfico aparato. Me planté delante de la bomba, y con la habitual confianza en mis acciones, metí la pata como siempre. Afortunadamente me fui antes de que la explosión chamuscara mi sombrero. A lo lejos me pareció ver a una figura negra montada a caballo que salía despedida por los aires. De regreso a la Universidad, me encuentro con una extraña situación, uno de los magos, recientemente fallecido, ¡no ha muerto! Se había convertido en un zombie, lo mismo que todos los muertos recientes. Esa figura os-



APRENDER SURF PUEDE SER UNA TAREA MUY DURA, ESPECIALMENTE CUANDO UNO NO TIENE NI IDEA DE ESTAS COSAS. UNA PEQUEÑA DOSIS DE COLA EN LA TABLA DE PLANCHAR ME SIRVIO PARA NO CAERME.

cura era ¡La Muerte! Estábamos ante un grave problema, porque si ella no trabajaba, ¿quién se llevaría las almas? En los libros de alta magia se encuentra un conjuro (algo estúpido) que puede invocar la presencia de la muerte. Los ingredientes necesarios para esta invocación eran bastante extraños. Lo conseguí todo, incluso comí una *Mouseburger* con la rata poco hecha. Invocamos a La Muerte, que disfrutaba de unas vacaciones, y no quería volver a menos que la gente la quisiera. Entonces pensé que debería hacer una película con ella. Para tan épica producción me hacía falta un director de renombre, pero a falta de eso contraté al vendedor de palomitas, y le conseguí todo lo que me pidió (esqueletos danzantes incluidos). ¿Lograré convencer a la muerte?, os lo desvelaré el mes próximo.

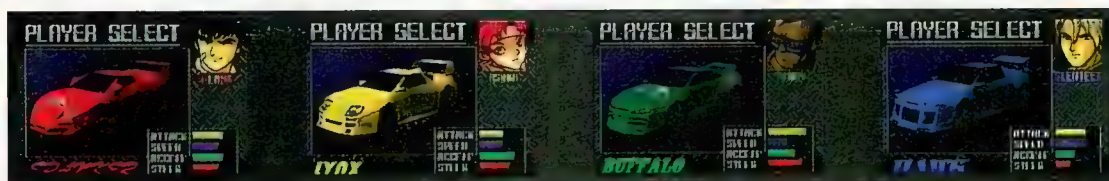
THE PUNISHER



La última entrega de la saga HQ ha visto como los vectores, el texture mapping y el light sourcing enterraban en el olvido rutinas legendarias y ya casi relegadas al pasado, como el scaling. Afortunadamente el esquema de juego permanece invariable y la rapidez, el vértigo y la emoción continúan asociadas a la hipotética cuarta parte de CHASE HQ.



ESTRELLA FUGAZ



Tras saborear las mieles del éxito en 1988 con el genial CHASE HQ y su ingenioso desarrollo (conducir a la perfección, respetar los límites de tiempo y abatir a golpes a los vehículos enemigos), los programadores de la recreativa vieron como su explosivo arcade de conducción era versionado a la casi totalidad de formatos existentes. La segunda parte apareció en

1990 adoptando el sobrenombre de S.C.I. (SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS). Tres años después los japoneses tuvieron la oportunidad de jugar con SUPER CHASE HQ en *Super Famicom*. El pasado 17 de Enero debutó RAY TRACERS en Japón, y en breve aparecerá en toda Europa. Y aparecerá como una estrella fugaz en el cielo, reconfortante, esperanzadora y con una luz radiante pero de mínima duración. Esa es la perfecta definición para RAY TRA-

CERS y ahora entenderéis el porqué. La estrella fugaz es sinónimo de esperanza, brilla más que ningún otro cuerpo celeste durante un cortísimo espacio de tiempo, nos hace formular deseos con los ojos cerrados, pero... se desvanece. El nuevo arcade de Taito nos brinda la oportunidad de vibrar con el clásico y mítico esquema original, aunque esta vez sirviéndose de un veloz entorno vectorial. El engine 3D del juego le convierte en el juego de

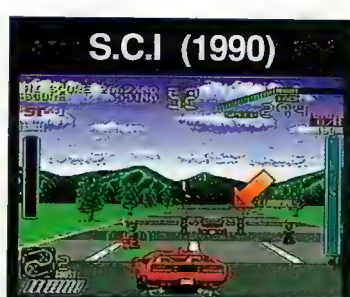


PLAYSTATION

a fondo

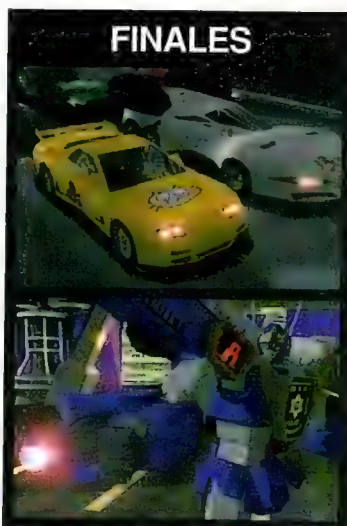


● ARCADE CONDUCCION ●



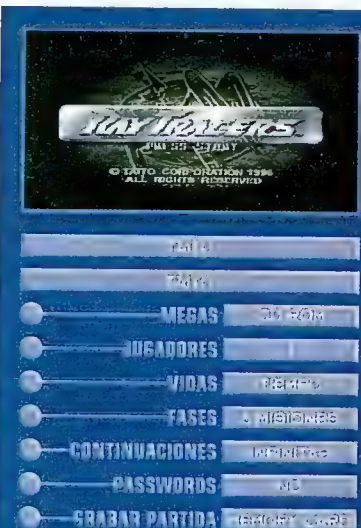
trol de los vehículos. En **RAY TRACERS** podremos elegir entre cuatro vehículos (en un principio) de atractivo diseño, para afrontar las escasas seis misiones del modo *Chase* o el desesperante *Time Attack*. Así es **RAY TRACERS**, un emocionante y vibrante, aunque corto, arcade de conducción donde disfrutaremos de velocidades extralumínicas, aparatosas colisiones y majestuosos derrapes que nos tras-

coches más rápido y emocionante del momento, pero también deja entrever las carencias de los programadores de Taito con el popular y molesto efecto de distorsión en las texturas más próximas, su desaparición (sobre todo en la vista interior) y la poca resolución de las mismas. El otro apartado mejorable es la banda sonora, que durante el juego sólo aparece por el altavoz izquierdo y a un volumen ultrasónico. En el apartado de los aciertos me gustaría destacar el espectacular e intenso desarrollo que nos hará vibrar de emoción, la sorprendente velocidad del juego, los brillantes efectos de luz y el preciso con-



ladan a finales de la pasada década y nos devuelven a la memoria las líneas maestras de uno de los mitos más querido del videojuego. **RAY TRACERS** es la nueva estrella de Taito, una estrella fugaz que surcará el cielo y que no será vista por todos, tan sólo por aquellos que busquen momentos de gran intensidad, emoción y diversión sin importarles su duración.

THE ELF



GRAFICOS
El engine 3D alcanza velocidades envideables aunque la utilización de las texturas es más básica. Busca estrategias de luz.

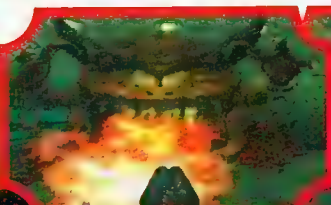
MUSICA
Puede relegarse a un plano secundario y no resulta tan imperceptible durante el juego. El resto de melodías es de calidad media.

SONIDO FX
Los efectos de sonido, como el motor, las colisiones y el ruido de la carretera, son bastante buenos. La banda sonora es mejorable.

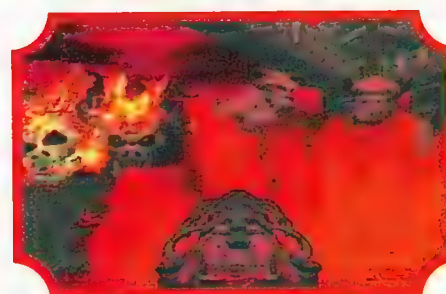
JUGABILIDAD
El juego es bastante divertido y reconfortante desde el primer momento. La dificultad es alta, pero con algunos trucos es completable.

86 GLOBAL
RAY TRACERS es un juego de coches frenético, variado y divertido, al que si le sumamos una buena calidad técnica lo tenemos en un juego único, de fácil acceso y de gran calidad técnica.

El juego de conducción de Taito es un juego de conducción de Taito. El juego de conducción de Taito es un juego de conducción de Taito. El juego de conducción de Taito es un juego de conducción de Taito.



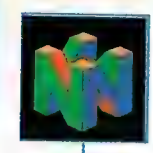
En estas fotos podéis apreciar el aspecto de algunos de los invitados a la boda de The Scope. Los «sin pelo» son la familia del novio.



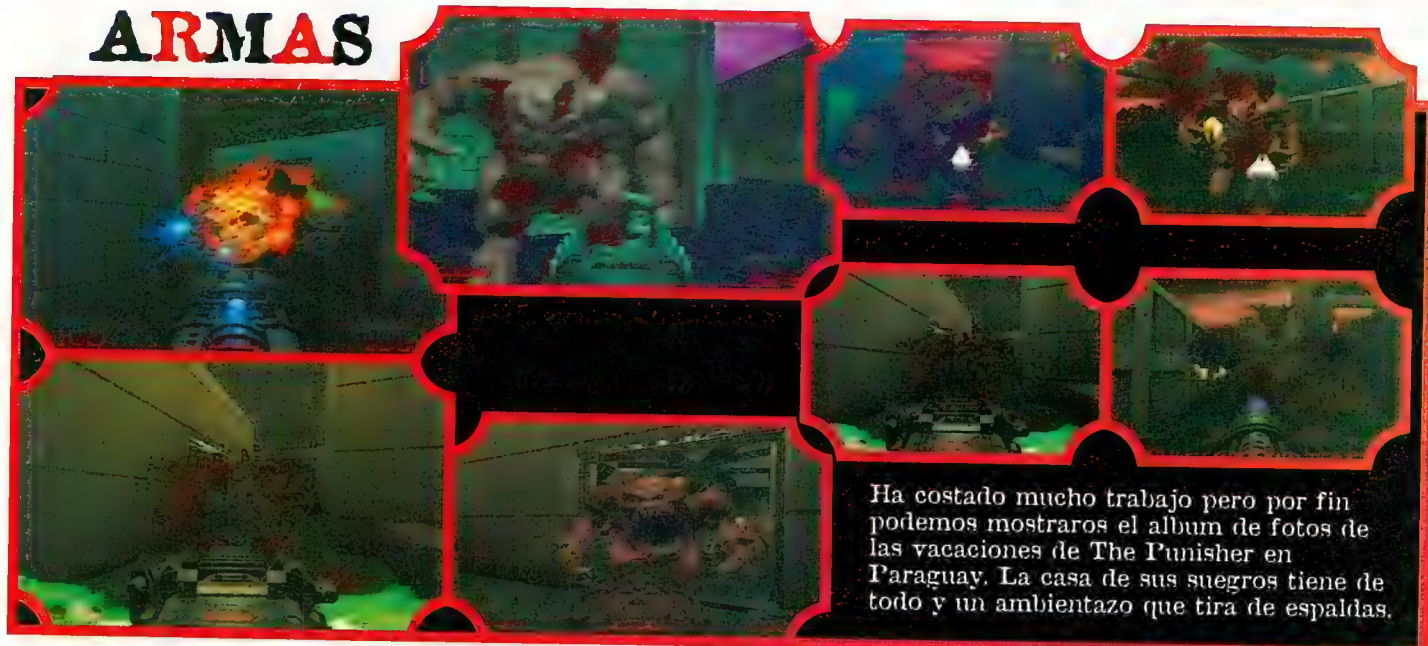
La trayectoria de DOOM es, hasta la fecha, una de las más exitosas que uno pueda recordar dentro del mundo de las consolas y del PC. Aunque muchos se quieran apropiar de la paternidad de éxito de masas en que se ha convertido este género, lo cierto es que fue este programa de ID Software el que le proporcionó casi todo el prestigio que actualmente posee. Sin temor a cometer una injusticia, DOOM ha sido el modelo que ha dado pie a juegos que luego, en opinión de gran parte de los aficionados, han llegado incluso a superarlo. Pues con tan espectacular periplo, DOOM se presenta ahora en Nintendo 64 en una versión que nada tiene que ver

Después de divertirnos en casi todos los soportes posibles, DOOM inicia una nueva andadura en Nintendo 64 y lo hace con muchos cambios y una imagen completamente nueva.

HORRORIS



ARMAS



Ha costado mucho trabajo pero por fin podemos mostraros el album de fotos de las vacaciones de The Punisher en Paraguay. La casa de sus suegros tiene de todo y un ambientazo que tira de espaldas.



con lo visto hasta la fecha. **DOOM 64** es, por decirlo de alguna manera, la versión más vanguardista y novedosa de todas las conocidas. Para empezar, se han rediseñado todos los personajes, y pese a que recuerdan en algo a sus «antepasados», el nuevo aspecto hay que decir que es mucho más espectacular. Por desgracia, la contrapartida a este lavado de cara es una mala integración de los personajes en el escenario cuando nos acercamos a ellos, y que da la sensación de que son siluetas recortadas. Ese es el único gran defecto del juego, ya que los escenarios sí son absolutamente dignos de las posibilidades técnicas de *Nintendo 64*. Empezando por una at-



mósfera oscura, tétrica y casi escalofriante por la escasez de luz, **DOOM 64** nos ofrece un maravilloso e inusual repertorio de texturas en paredes y suelos, y toda la gama de efectos visuales que podáis imaginar. Los mapeados de los 32 niveles que componen esta versión cumplen todos los requisitos en materia de dimensiones, complejidad en el diseño y abundancia de secretos. A diferencia con otros **DOOM**, en los que básicamente se trataba de avanzar hacia delante e ir abriendo puertas, en muchos niveles de **DOOM 64** nos veremos obligados a retroceder y a dar vueltas y vueltas por el mapeado para encontrar la clave. Cada una de estas fases requiere su tiempo pero, en esta ocasión, contaremos con una ayuda *extra* ya que el nuevo mapa (con texturas o no) cuenta con una información más completa al incluir hasta la posición de los enemigos.



CAUSA

Técnicamente **DOOM 64** está también a la altura de las circunstancias. Se mueve con la velocidad adecuada y con bastante suavidad, sin ralentizaciones ni parpadeos. Si algo habría que criticarle es que nuestro personaje se engancha con bastante facilidad con las paredes y esquinas de los escenarios, pero con la práctica y el cuidado necesario es un asunto superable. Más que un error de programación se trata de un exceso de celo por parte de los programadores. En lo que se refiere a jugabilidad, lo realmente importante, **DOOM 64** sigue las pautas de sus antecesores y cumple sin problemas en este apartado. Un ritmo de juego divertido y con acción casi constante, gran cantidad de fases con unas proporciones enormes, una dificultad graduable (pero casi siempre exigente en

MAPAS



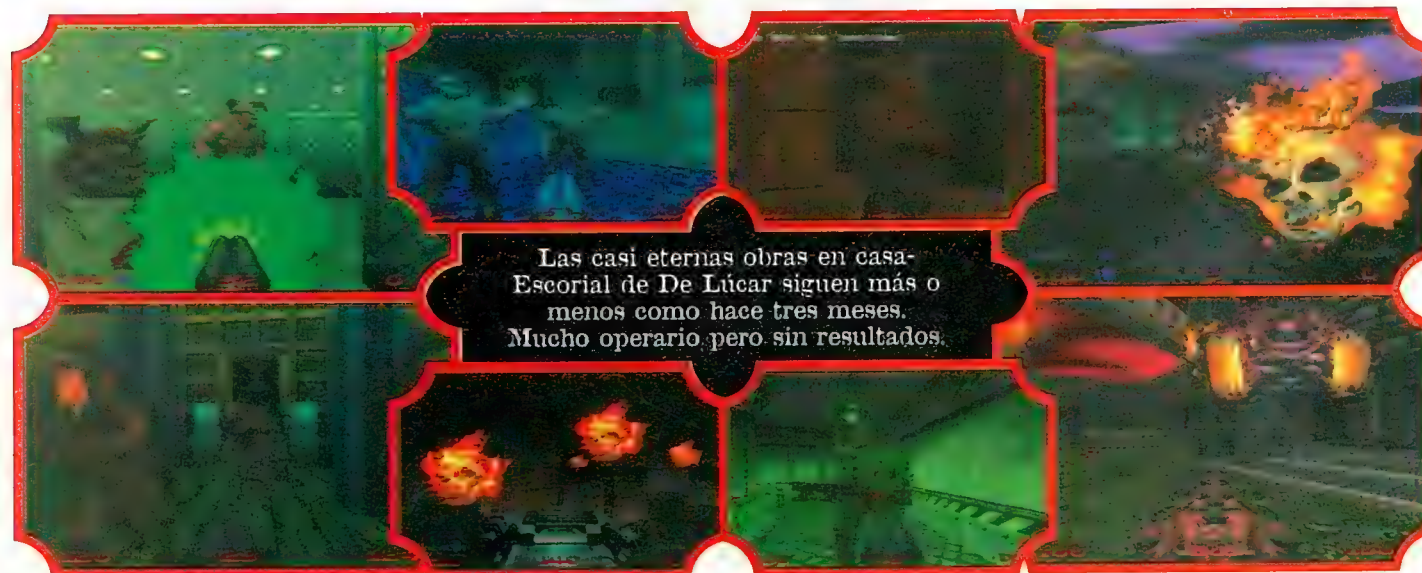
Una de las grandes novedades de **DOOM 64** son sus mapas. Además de una opción con texturas, tienen más información que en otras versiones. Lo mejor de todo es que nos indican donde están situados los enemigos.



las fases más avanzadas) y una sabia mezcla de enemigos rocosos con asequibles nos tendrán entretenidos durante bastante tiempo. El control analógico se adapta muy bien al juego y le proporciona un tacto suave y preciso. Relacionado con este aspecto, encontraréis un error



importante, y es que si aceptamos los controles como están dispuestos al comenzar la partida, la esquiva a la izquierda es totalmente inoperante a no ser que la madre naturaleza nos haya dotado de una tercera mano o de un dedo extra en el dorso. No tiene mayor importancia



Las casi eternas obras en casa-Escorial de De Lúcar siguen más o menos como hace tres meses. Mucho operario pero sin resultados.

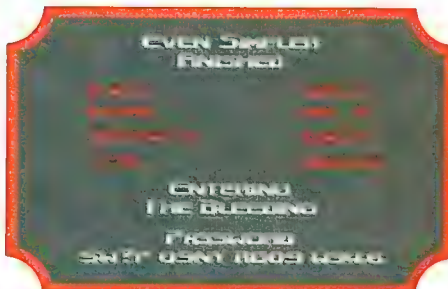


Hemos puesto una cámara oculta en las gafas de Mayerick. Este es el recibimiento que sus familiares le dispensan tras una noche de juerga.



Las vacaciones de Dreamer en Transilvania han sido de miedo. Los hostales que frecuentaba estaban llenos de amigables lugareños.

PORCENTAJES



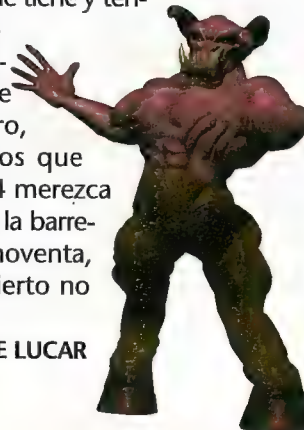
PASSWORDS



porque es sólo cuestión de adaptarlos a nuestro gusto.

Resumiendo, **DOOM 64** es un buen juego pero no lo que esperábamos. Hace meses vimos la versión americana y nos quedamos con cierto regustillo amargo pero nos dijeron que la versión de aquí mejoraría. Han pasado los meses y todo sigue igual y sin que se haya solucionado el tema de los personajes silueteados. Por esta y otras razones y, sobre todo, viendo la oferta que tiene y tendrá en breve **Nintendo 64** de este género, no creemos que **DOOM 64** merezca sobrepasar la barrera de los noventa, que por cierto no es poco.

DE LUCAR



| | |
|----------------|----|
| MEGAS | 10 |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 1 |
| CONTINUACIONES | 1 |
| PASSWORDS | 1 |
| GRABAR PARTIDA | 1 |

GRAFICOS

89

MUSICA

85

SONIDO FX

91

JUGABILIDAD

90

89 GLOBAL

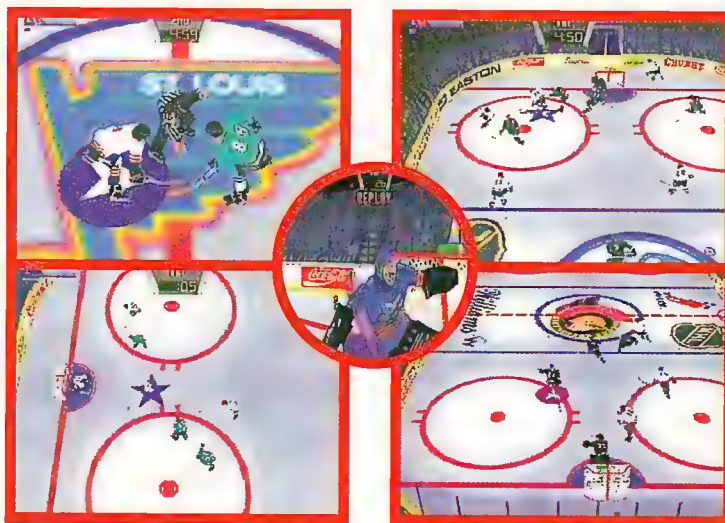
The NHLPA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

A GOLPE DE PA

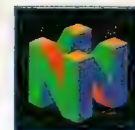
El hockey sobre hielo hace su debut en los 64 bits de Nintendo con un cartucho en el que predomina la concepción arcade. Rapidez, todo tipo de golpes y muchos goles, son las armas del juego creado por Williams con la carta de presentación de una de las estrellas de la NHL.



Hace ya unos meses desde que en A PIE DE PISTA os anunciamos la aparición de WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY. En aquellos momentos era el primer simulador deportivo que aparecía en Nintendo 64. El tiempo ha ido pasando desde la mencionada noticia y, el retraso en el lanzamiento en España, ha hecho que el fútbol sustituyera al hockey sobre hielo como primera disciplina de-

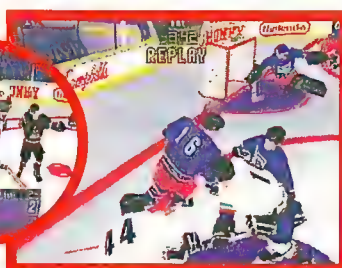
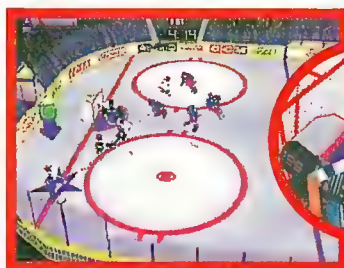
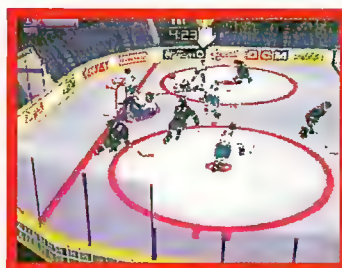


portiva en llegar a nuestro mercado. Los creadores del nuevo cartucho son Williams, una compañía que está apostando fuerte por el mundo del hielo con otros lanzamientos como 2 ON 2 OPEN ICE para PlayStation. El juego se basa en su gran jugabilidad, ofreciendo todo tipo de lanzamientos y acciones, incluyendo luchas a puñetazo limpio al estilo de las ofrecidas en las primeras versiones de la saga de NHL para Mega Drive. A diferencia de otros programas de su género,

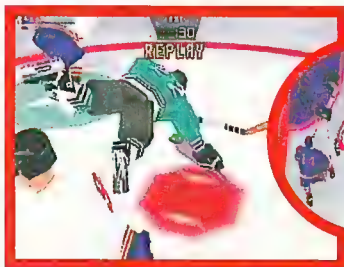


DEPORTIVO

TIN



Las diferencias entre los jugadores se arreglan mediante animosas y poco educativas peleas a puñetazo limpio.



permite abultados marcadores, especialmente en la modalidad arcade. En el mencionado modo de juego es posible utilizar equipos de tres, cuatro o cinco jugadores y establecer periodos comprendidos entre minuto y medio y tres minutos. Para aquellos que prefieran una concepción más tradicional, pueden disfrutar con el modo simulación. La jugabilidad está acompañada, en el apartado visual, por unos magníficos gráficos en 3D, especialmente espectaculares en las repeticiones.



Sin embargo las siete cámaras incluidas durante los partidos ofrecen perspectivas bastante lejanas, lo que impide apreciar el juego en toda su dimensión. También hay que destacar la presencia de equipos y jugadores reales, y especialmente la aparición estelar de **Wayne Gretzky**, que aunque a muchos os suene a bailarín ruso, es una de las estrellas de la NHL que ya dio nombre a un juego de *Mega Drive* de Time Warner.

CHIP & CE



| | |
|----------------|----------|
| CH | |
| WILLIAMS | |
| MEGAS | 50 |
| JUGADORES | 1-4 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 2 OMPET. |
| CONTINUACIONES | NO |
| PASSWDORS | SI |
| GRABAR PARTIDA | NO |

GRAFICOS

Movimientos y diseño de jugadores magníficos, aunque no están en falta los efectos especiales de más acción.

86

MUSICA

Hasta quince melodías de gran calidad acompañan a los jugadores durante el partido. Muy buenas.

92

SONIDO FX

Crunchidos y otros efectos sonoros de calidad acompañan a los jugadores durante el partido. Muy buenas.

89

JUGABILIDAD

La rapidez, la facilidad en el control y la variedad de perspectivas hacen de este juego un título excelente.

91

88

GLOBAL

El retraso en su lanzamiento en España ha hecho que este juego no sea merecedor de estar en la historia de los mejores juegos de este año.

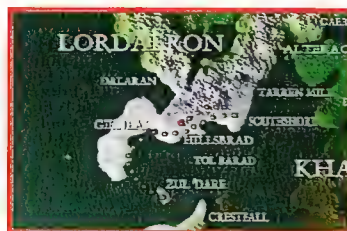
El retraso en su lanzamiento en España ha hecho que este juego no sea merecedor de estar en la historia de los mejores juegos de este año.

EL ANTIGUO A

THE DARK PORTAL



lo que le resta uno de los mayores alicientes que este juego poseía. Por lo menos se podía haber utilizado el cable de comunicaciones en el caso de la **PlayStation**. Por todo lo demás, **WARCRAFT II** es un auténtico



juegazo que respeta todos los detalles que le han hecho famoso. Los fallos comentados, imaginamos, los irá subsanando en posteriores versiones, que a buen seguro habrá.

J. C. MAYERICK



OF DARKNESS



Arte de la Guerra



| ELECTRONIC ARTS | |
|-----------------|-----------|
| E1: JEFFERSON | |
| MEGAS | UP FROM |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | VARIABLES |
| FASES | 51 |
| CONTINUACIONES | 110 |
| PASSWORDS | 51 |
| GRABAR PARTIDA | 51 |

GRAFICOS

del detalle que a lo largo de la historia ha poseído en las ver-

89

MUSICA

Mucho mercha millier
q colosales mäsade
oiofo to: {mssioic o-ct
{bago. Durante el jue
qto no hau nada co
stto: el mssioicfo

87

SONIDO EX

Todas las veces que
te vuelvas al cas-
tillano. Un notable
ejemplo de los efectos
de la buena comida
-divorciados

88

JUGABILIDAD

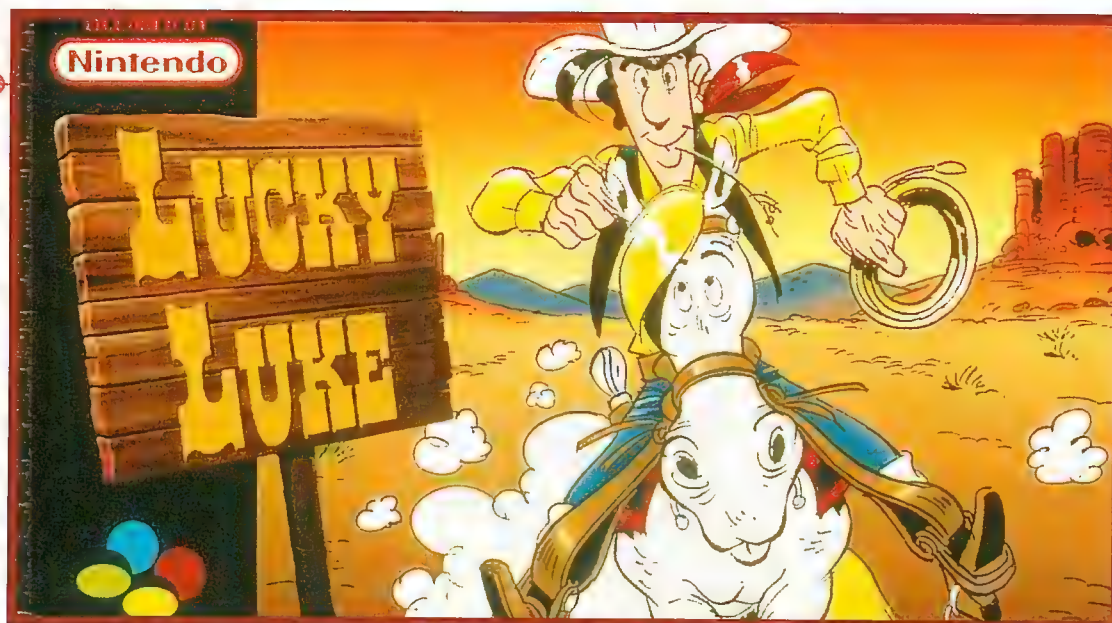
Se le podrán buscar
ataques a este ue-
sto, pero la jugabi-
lidad no es uno de
ellos. Lastima lo de
jugar en red

92

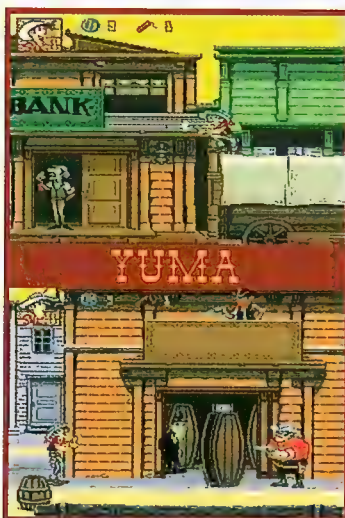
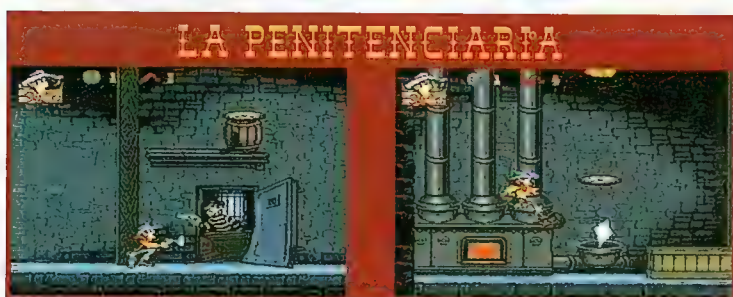
89

GLOBAL

[illegible][illegible]

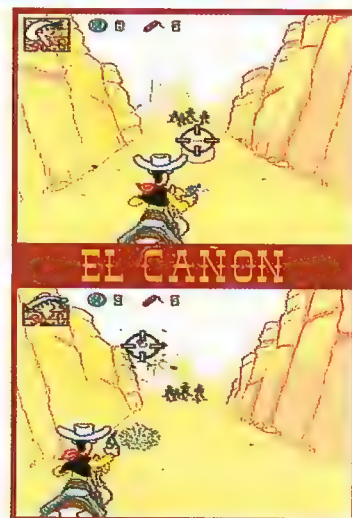


ERA EL QUE FALTABA E INFOGRAMES, COMO ERA DE ESPERAR, NO HA DESAPROVECHADO LA OCASION DE HACERLE MUCHO MAS FAMOSO DE LO QUE YA ES. LASTIMA QUE ESTE LUCKY LUKE SEA EL ULTIMO DE SU ESPECIE...



Parece que Infogrames ha sacado todo el jugo que los 16 bits de Nintendo guardaban, o por lo menos eso se deduce de la circunstancia de que este LUCKY LUKE sea el último juego que la compañía francesa ha programado para Super Nintendo. Y la despedida, todo hay que decirlo, ha sido mucho más satisfactoria de lo esperado, aunque parece que nuestros vecinos han compren-

dido demasiado tarde el significado de la palabra jugabilidad. Las trece fases según ellos (doce según nosotros) son todo un prodigio de colorido y, en general, calidad gráfica, algo a lo que ya nos tienen acostumbrados con anteriores adaptaciones de la compañía francesa. La diferencia en esta ocasión radica en el gradual nivel de dificultad del juego, que por fin sus programadores han conseguido calibrar correctamente. Así, no será nada complicado completar



EL ULTIMO COWBOY

SUPER NINTENDO

a fondo

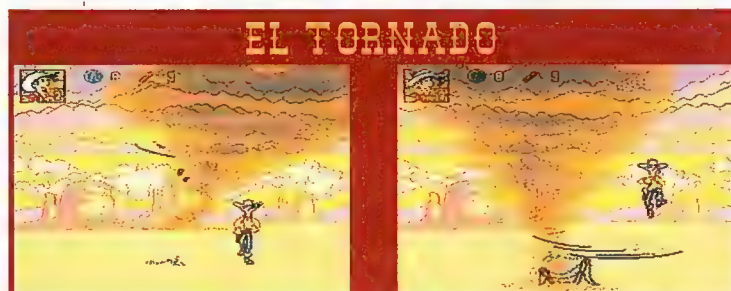
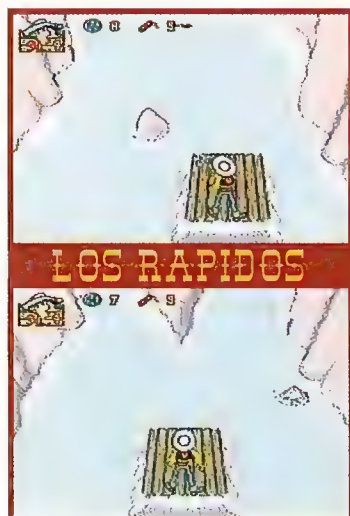
PLATAFORMAS



las distintas fases con un poco de práctica y, si es necesario, seleccionar niveles de dificultad mayores para adaptarlos a nuestra destreza. Este es sin duda el punto más fuerte de **LUCKY LUKE**, aunque tampoco hay que despreciar la inclusión de fases relativamente diferentes como las de el cañón o el tornado, similares, por ejemplo, a la del alud de **TINTIN 2**.

Con el lanzamiento de este **LUCKY LUKE** se cierra una fructífera etapa (por lo menos para **Infogrames**) en la que los usuarios de **Super Nintendo** han sido los grandes protagonistas. Y es que, mientras el resto de compañías se habían olvidado de ellos, **Infogrames** seguía creando buenos juegos.

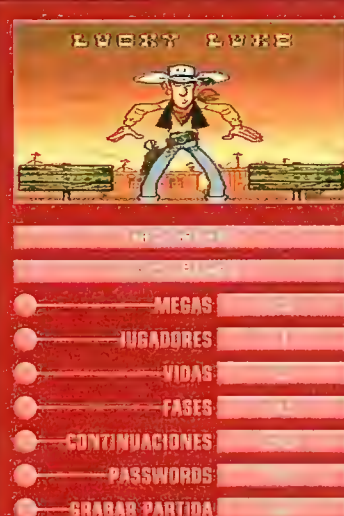
J. C. MAYERICK



FINAL



UN FINAL FELIZ PARA UN JUEGO QUE MARCA EL PUNTO Y FINAL DE LA ANDADURA DE INFOGRAMES POR LOS 16 BITS DE NINTENDO. EL PROXIMO ESCALON TIENE UN NOMBRE: 32 BITS.



GRAFICOS

86

MUSICA

80

SONIDO EX

81

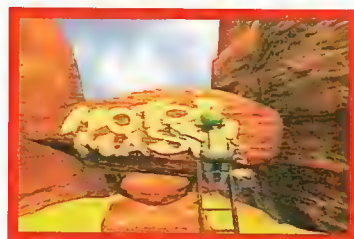
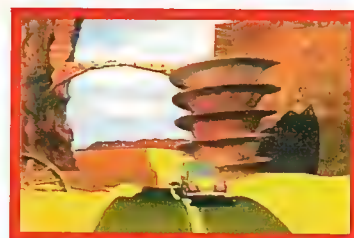
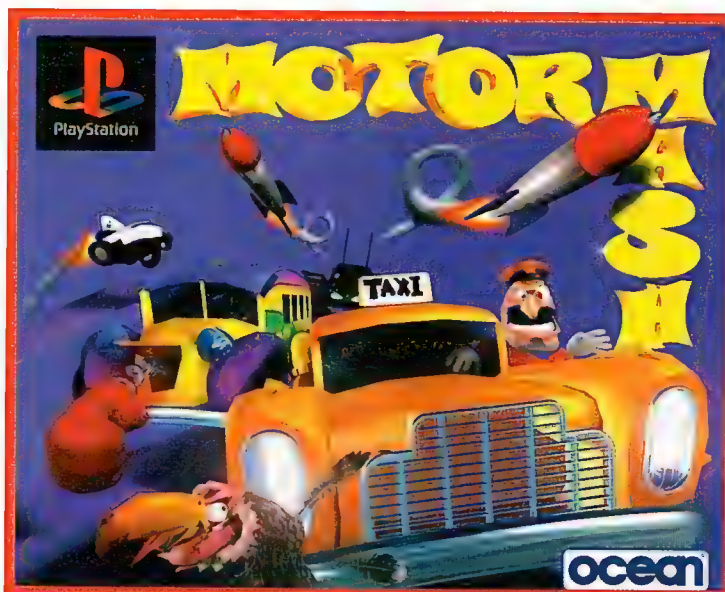
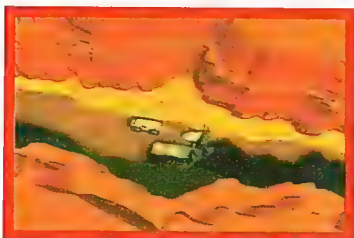
JUGABILIDAD

85

84

GLOBAL

HAY JUEGOS QUE CREAN ESCUELA Y SON TOMADOS COMO MODELOS PARA POSTERIORES PROGRAMAS QUE INTENTAN EMULAR E INCLUSO MEJORAR AL ORIGINAL. MOTOR MASH SE ENCUADRA EN LA ESCUELA DE MICROMACHINES Y, AUNQUE NO LLEGUE A SUPERAR A LA SAGA, CONTIENE LOS INGREDIENTES NECESARIOS PARA DIVERTIR AL PERSONAL.



MICROMARTILLOS

WILD WEST



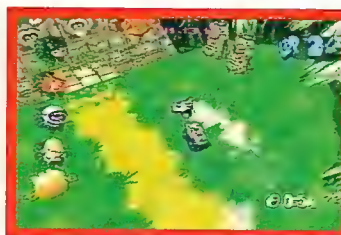
Los componentes de Eutechnyx, el grupo responsable de **MOTOR MASH**, se han preocupado de crear un apartado gráfico consistente y con estilo propio. Escenarios y vehículos están integrados perfectamente como si de una película de dibujos animados se tratara. En ciertos aspectos nos recuerda a **SUPERSONIC RACERS**, el primer juego de este tipo para **PlayStation**. Sin embargo,



ARTIC



bargo, en **MOTOR MASH** hay unas cuantas novedades. En todos los circuitos encontrarás *items* que pueden proporcionarte turbos, super turbos (que arrollan al contrario) y armas (como misiles, ametralladoras, minas e incluso un martillo gigante que aplasta a tus adversarios). Además, algunos trazados cuentan con elementos móviles para dificultar el paso, los cuales van desde un tren del oeste, un hombre de nieve gigante o hasta un dino-



ATLANTIS



NIGHTMARE



R. DREAMER

The image contains two screenshots from the game 'Dino Crisis'. The left screenshot shows a large green dinosaur with a yellow crest (a Spinosaurus) in a dark, industrial environment. A small yellow vehicle is nearby. The right screenshot shows a red car that has crashed into a wall, with a yellow vehicle nearby. A circular inset highlights the yellow vehicle in both scenes. The text 'DINO CRISIS' is visible in the top right corner of both screenshots.

[illegible]

GUTSCHNYX-OCEAN

| | |
|-----------------|-------------------------|
| MUEBAS | 10 / 200 |
| JUGADORES | 2 |
| VIDAS | |
| FASES | 18 |
| CONTINUACIONES | |
| PASSWORDS | 101 |
| GUARDAR PARTIDA | Guardar en... OK Cancel |

GRAFICOS

[illegible]

86

MUSICA

[illegible]

82

SONIDO EX

[illegible]

82

JUGABILIDAD

သို့သော်လည်းကောင်း၊ အခြားသော အခါများတွင်
 မိမိ၏ အသံကို မိမိ၏ အသံဖြင့် အသံဖြင့်
 အသံဖြင့် အသံဖြင့် အသံဖြင့် အသံဖြင့်
 အသံဖြင့် အသံဖြင့် အသံဖြင့် အသံဖြင့်
 အသံဖြင့် အသံဖြင့် အသံဖြင့် အသံဖြင့်

86

85

GLOBAL

[illegible]

1. **Identify the main idea of the passage.**
 2. **Identify the supporting details.**
 3. **Identify the author's purpose.**
 4. **Identify the author's tone.**
 5. **Identify the author's point of view.**

modo de dos jugadores, a pantalla partida verticalmente,

en el que se puede colaborar o competir con otro helicóptero. La relativa falta de originalidad no es nada si se compara en el aspecto gráfico con el compacto. En este sentido, los escenarios son discretos, los movimientos, en 3D, muy bruscos, y la creación de escenarios más lenta y menos habitual. Lo más destacable son los vídeos que sirven de introducción a las *intros* y la capacidad de seguir las misiones desde cualquier ángulo. En resumen, muy por debajo de su competencia.

CHIP & CE

VUELO BAJO MÍNIMOS



LOS ARCADES DE HELICÓPTEROS VUELVEN A PLAYSTATION CON UN COMPACTO CON MÁS SOMBRAS QUE LUCES. LOS DISCRETOS GRÁFICOS Y LA LIMITADA JUGABILIDAD NO SOPORTAN LAS COMPARACIONES CON OTROS TÍTULOS DEL MISMO GÉNERO FRANCAMENTE SUPERIORES.


$$\frac{\partial}{\partial t} \left(\frac{\partial \phi}{\partial t} \right) = \frac{\partial}{\partial t} \left(\frac{\partial \phi}{\partial t} \right)$$

2) \mathbb{R}^n

MEGA

ADDER

WDA

CASE

CONCLUSION

1470

ASPTID

GRAFICOS

solididad de otros jue-
gos del mismo tipo.
Solo puede ser
totalmente

51

MUSICA

o único parecido a música es una sucesión de ruidos que se intermiten durante las misiones. Muy extraño que muy pobre.

46

SONIDO FX

se encuentre en la misma línea gris de los demás elementos del programa. Nada que no hayas oído antes.

50

JUGABILIDAD

El sistema de juego tradicional se ve perjudicado por el la

53

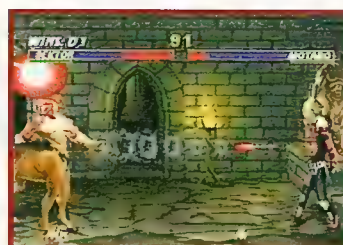
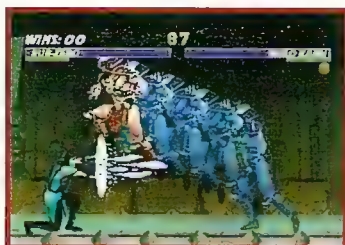
50

GLOBAL

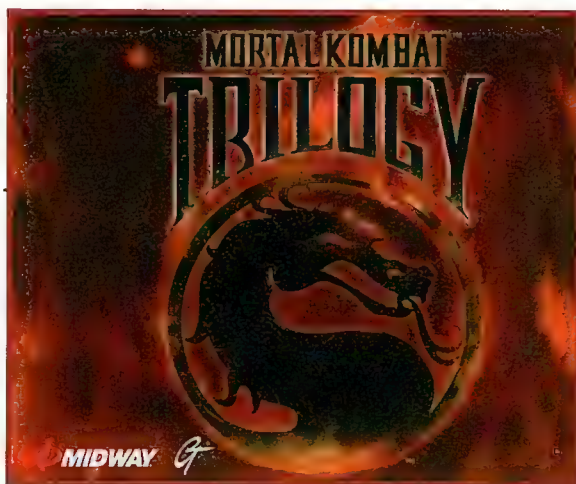
A pesar de que Bill es una compañía especializada en programación para ordenadores, sus anteriores juegos para consola como *1026* o *Franken* nos ha impresionado por su nivel de calidad. La formidable calidad técnica unida a las potentes historias y personajes de sus comi-

+ -
-

BEAT 'EM-UP 2D



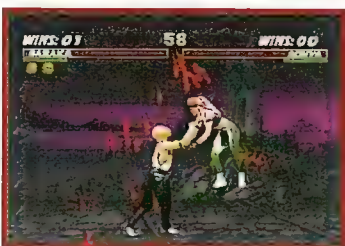
Midway vuelve a adentrarse en el tenebroso «Outworld» para traer hasta



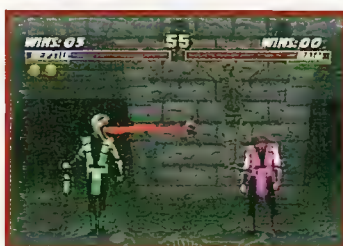
nosotros la versión definitiva de la exitosa saga Mortal Kombat, MK TRILOGY.

Nintendo (no han hecho uso ni del *anti-aliasing*). La música y los efectos sonoros son lo peor de todo, ya que incluso los de cualquier juego mediocre de **SNES** son mejores. Como novedad añadida a la saga, ya aparecida en **PSX**, se encuentran los bestiales *brutalities*, y con respecto a la versión de la consola de **Sony** tenemos un nuevo modo *3 on 3 kombat*, *fatalities* para Motaro y Shao Khan, inéditos *Kombat Kodes*, un nuevo escenario y algún que otro *friends-hip* original. Si sois unos verdaderos incondicionales de la saga, **MKT** para **Nintendo 64** os resultará realmente divertido a pesar de sus notables carencias, puesto que su jugabilidad es tan buena como en todos los MK. Felices *fatalities*.

DOC



Que sería de Mortal Kombat si no pudiéramos ejecutar fatalities. A los clásicos se le unen otros nuevos y los bestiales Brutalities.



¡ES LA FATALIDAD!



6. 1987年12月15日

2. 110V/220V

MEGAS

—JUGADRES

VIDAS

PHASES

CONTINUACIONES

PASSWORDS

GRABAR PARTID

GRAFICOS

que no se haya hecho uso ni de la eficiencia

70

MUSICA

Ya sabemos que a
carucho no da tanto
caliente como un
cuchillo, que la musi-
cro, sería mala aun
que fuera de SNBS

65

SONIDO FX

Recordaís las magníficas digitalizaciones de K. I. GOLD? Pues estas se parecen más a las de un juego de Memo Drive.

66

SUGERIBILIDAD

lucha en 2D es el clásico, pero gana gracias a los fatalitys brutales, etc.

07

75

GLOBAL

El primer MK
r, notables la falta d
ehace gala

1. Aşa cum este cunoscut, în România, în prezent, nu există un sistem de asigurare a calitatii medicamentelor care să garanteze consumatorilor calitatea produselor care ajung pe piaţă. În acest context, este necesar să se stabilească un sistem de asigurare a calitatii medicamentelor care să garanteze consumatorilor calitatea produselor care ajung pe piaţă.

TUROK

N I V E L E S 6 Y 7

Ya queda menos. Dentro de un mes **TUROK** y sus mapas serán sólo un recuerdo para este atormentado redactor al que nadie manda, ya no digo un jamón, ni siquiera un triste juego para aliviar las tórridas tardes de verano capitalinas.

M
A
P
A
S

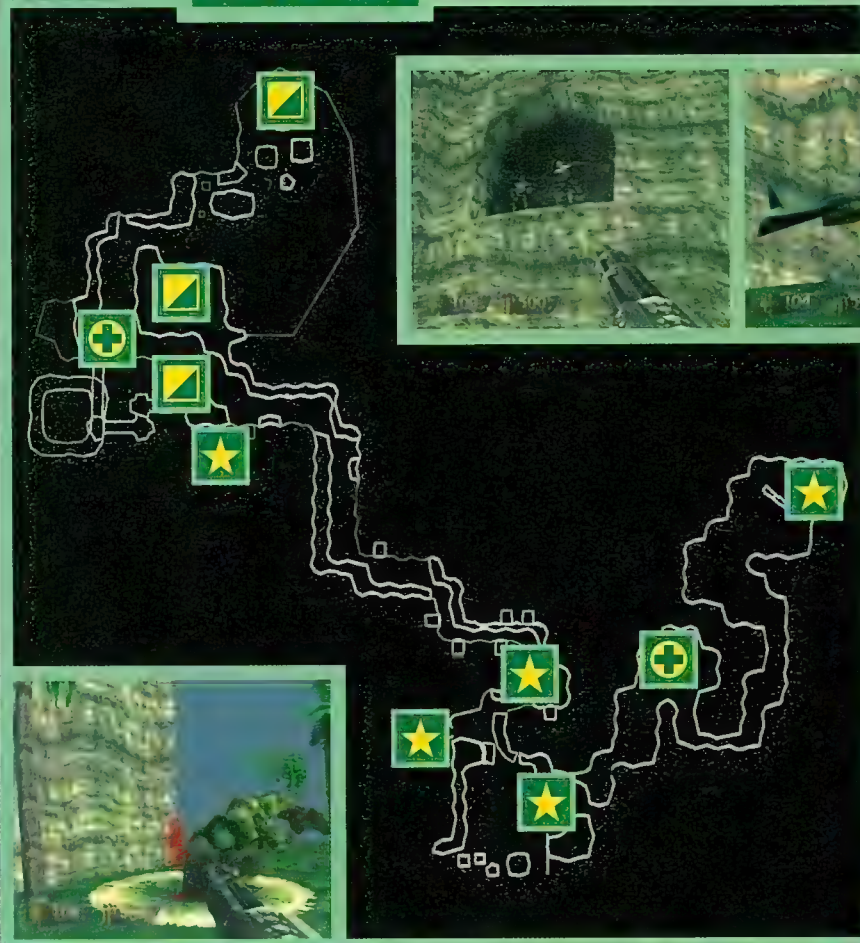


S I M B O L O S

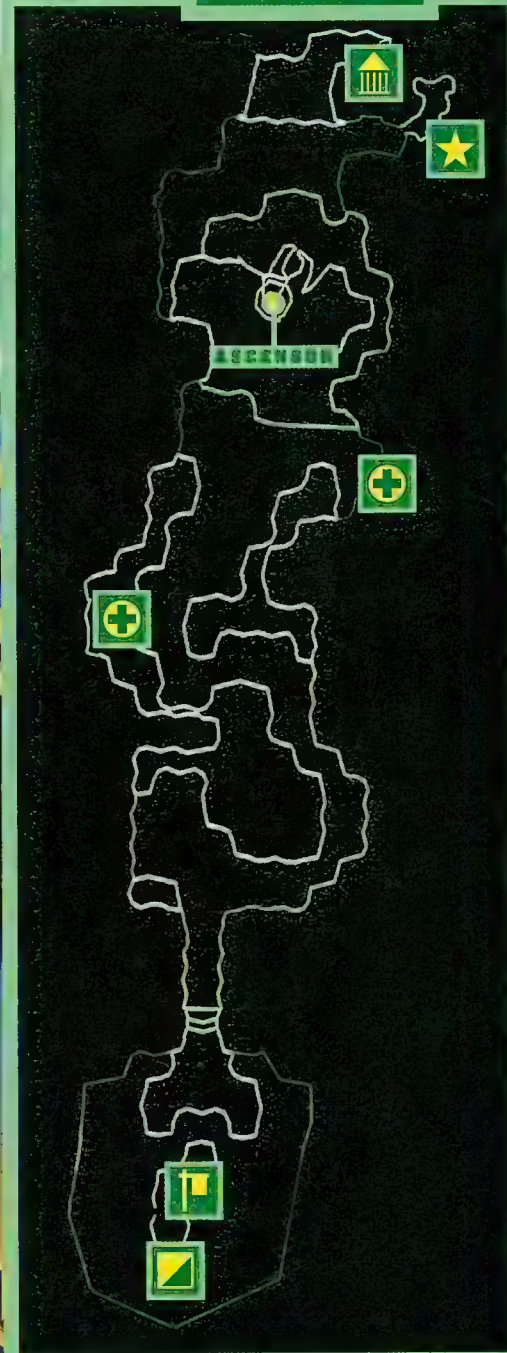
★ ARMAS
⚔ LLAVES
🏠 CHECKPOINT

🏠 SAVE POINT
📍 TELEPORT
🌟 BONUS

NIVEL 6 MAPA 1



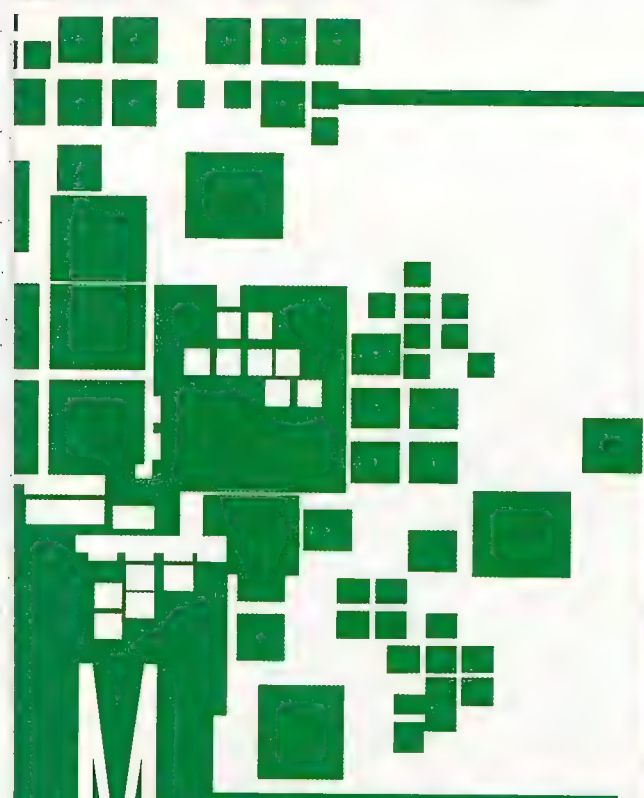
NIVEL 6 MAPA 2



NIVEL 6 MAPA 3



Este nivel es un buen ejemplo de las dificultades que **TUROK** atesora. Hay de todo, pero si de algo deberéis lamentaros es de sus abundantes zonas de salto. Como siempre, el mejor consejo es dejar el mapa activado en todo momento y rezarle tres oraciones a vuestro santo predilecto para que no os falle el pulso. La zona de puentes suspendidos es todo un laberinto. Si seguís bien estos mapas llegaréis con alguna neurona sana al final del nivel. No intentéis acabar con todos los enemigos, son demasiados.

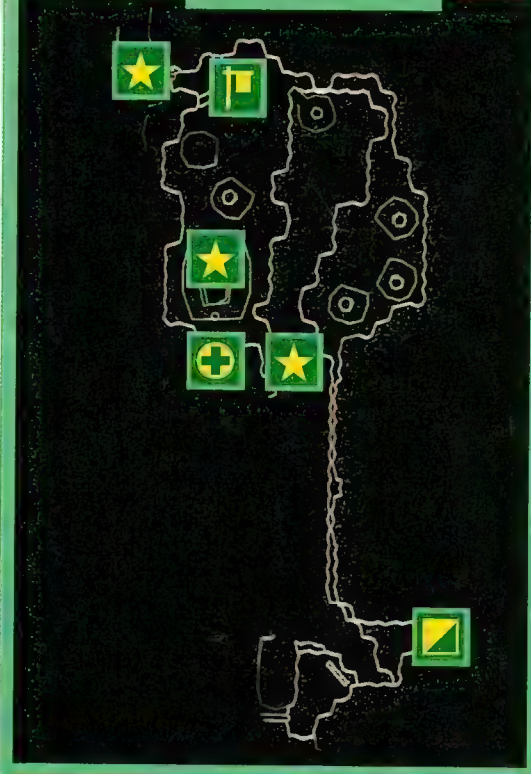


MAPAS

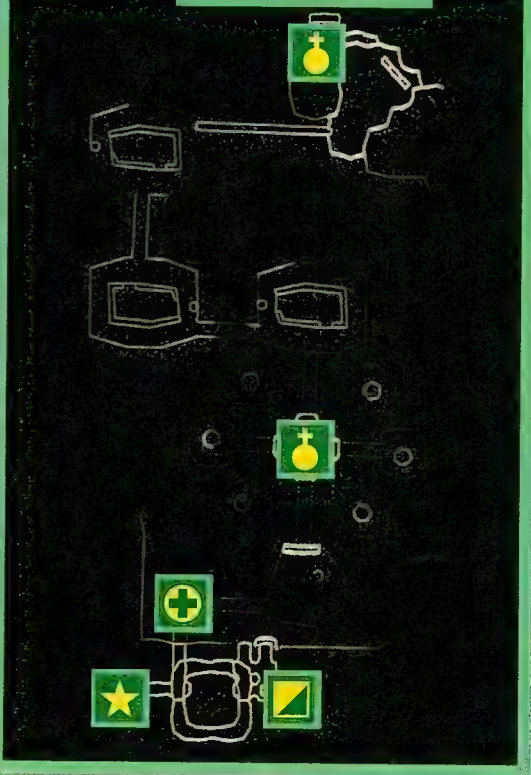


- | | |
|--------------|--------------|
| ★ ARMAS | ● SAVE POINT |
| ⬢ LLAVES | ⬢ TELEPORT |
| ⬢ CHECKPOINT | ⬢ BONUS |

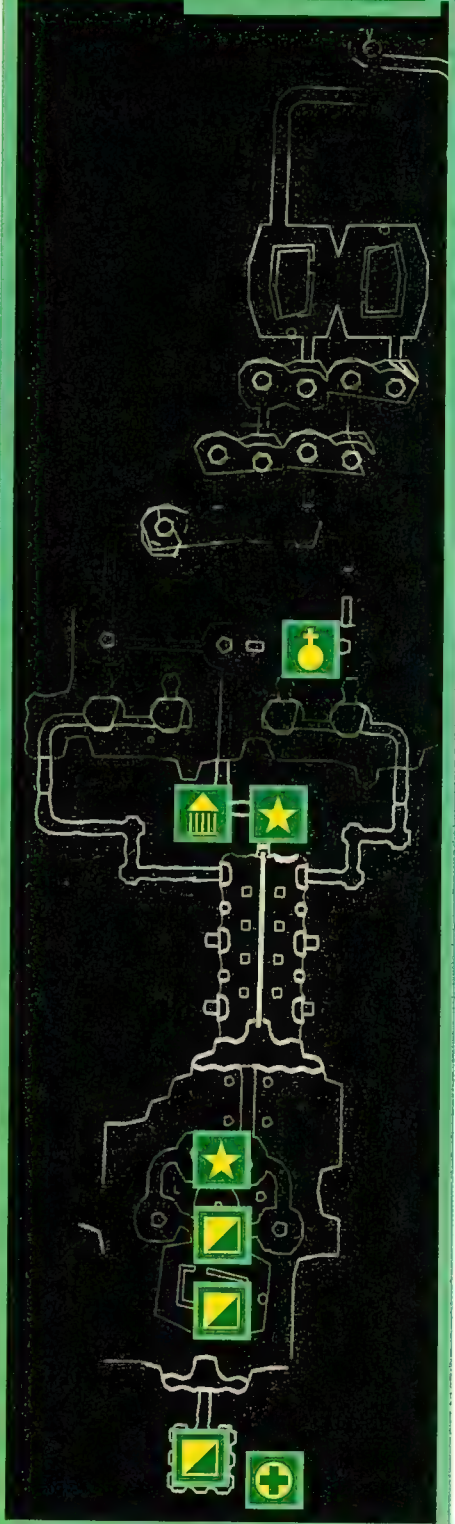
NIVEL 6 MAPA 4



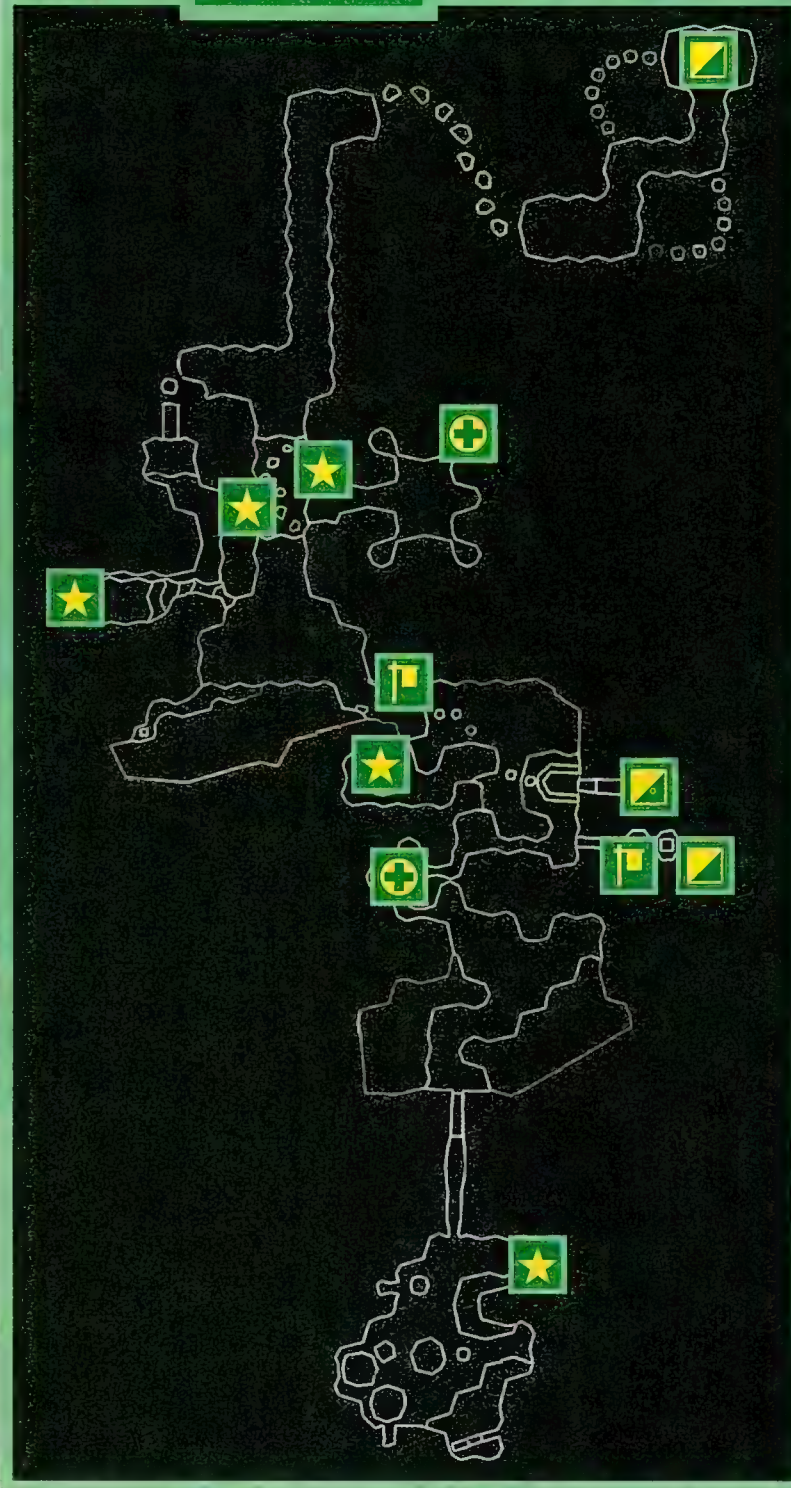
NIVEL 6 MAPA 6



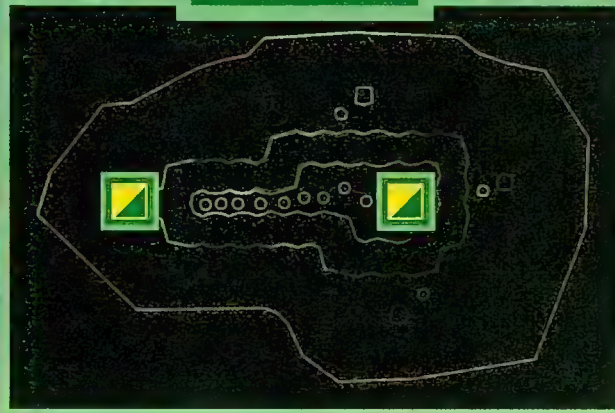
NIVEL 6 MAPA 5



NIVEL 7 MAPA 1



NIVEL 7 MAPA 2



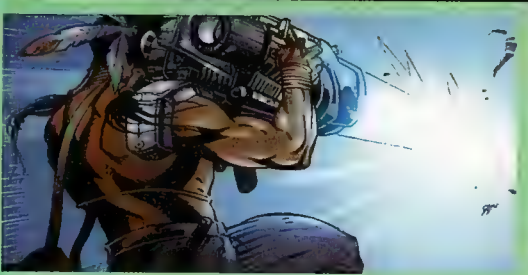
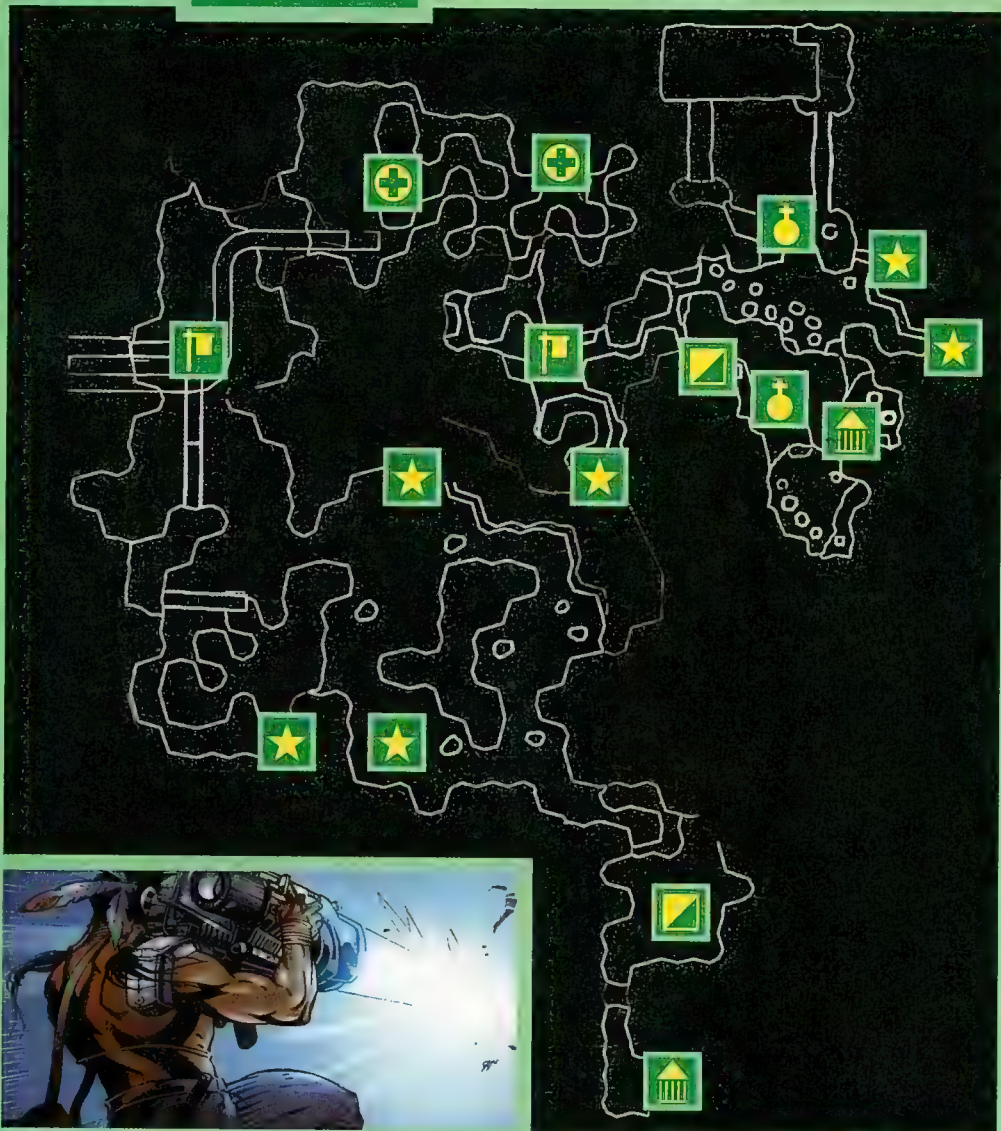
Para ser una Tierra Perdida la verdad es que hay más gente que en Benidorm en Agosto. Además de reptiles armados, este nivel cuenta con una fecunda representación de los seres más raros de otros planetas. Las zonas de lava con saltos tienen su aquél, y requieren de grandes dosis de cálculo y precisión en el control. Los robots son más aparatosos que problemáticos. Utilizad las granadas o los misiles. Les encantan.

MAPAS

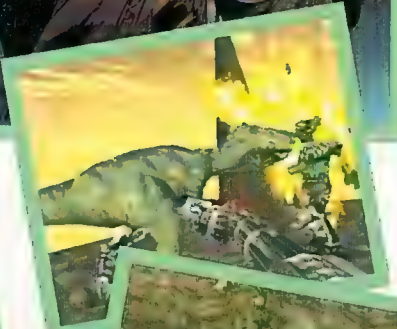


| | | | |
|---|------------|---|------------|
| ★ | ARMAS | ● | SAVE POINT |
| ◆ | LLAVES | □ | TELEPORT |
| ■ | CHECKPOINT | ○ | BONUS |

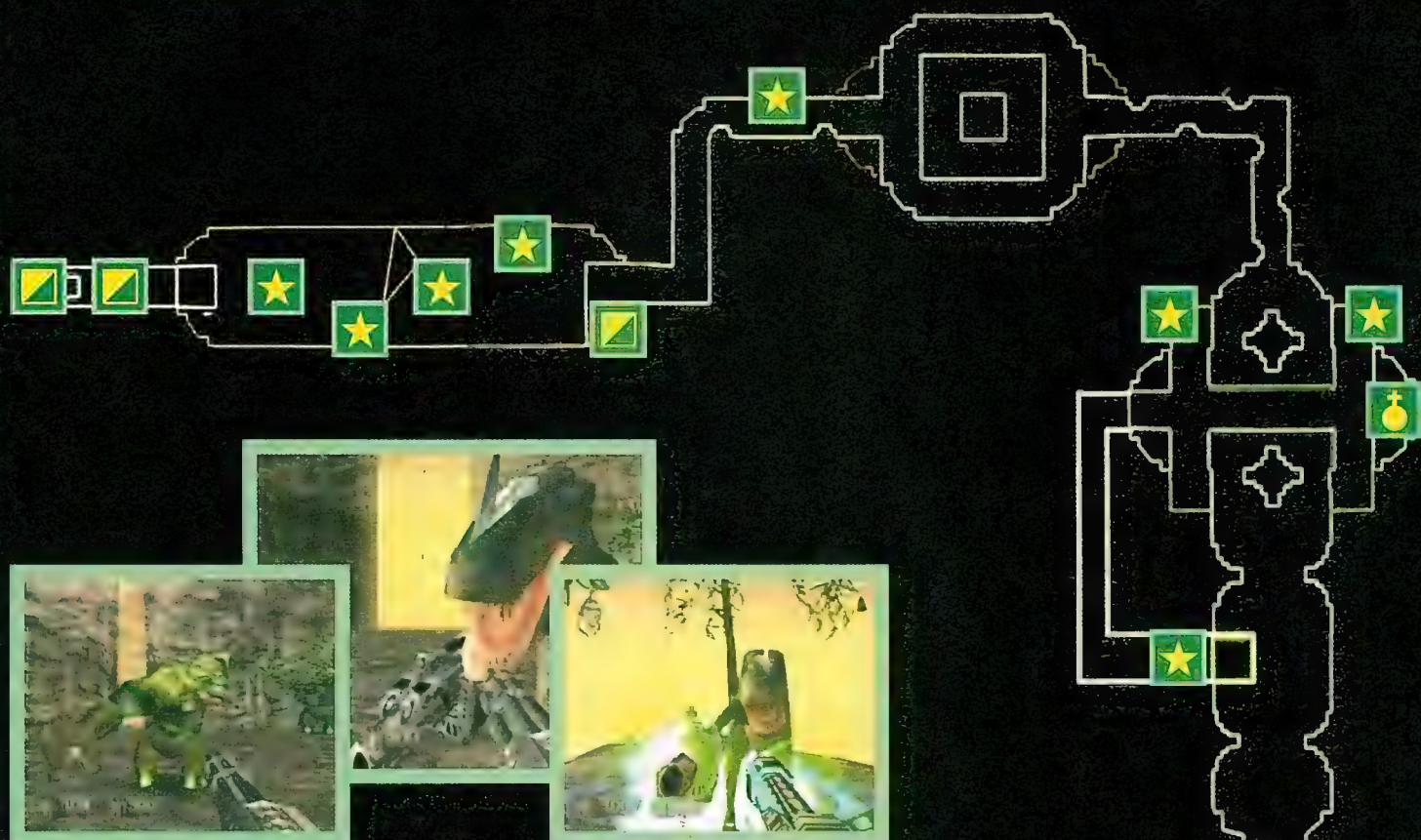
NIVEL 7 MAPA 3



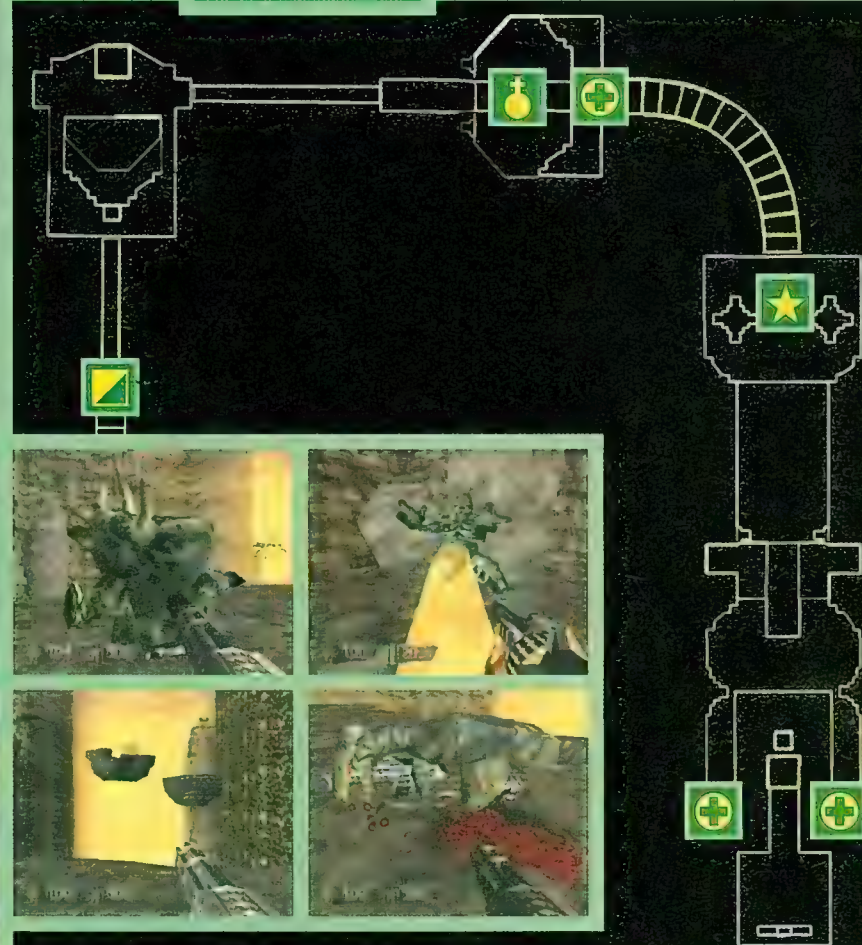
NIVEL 7 MAPA 4



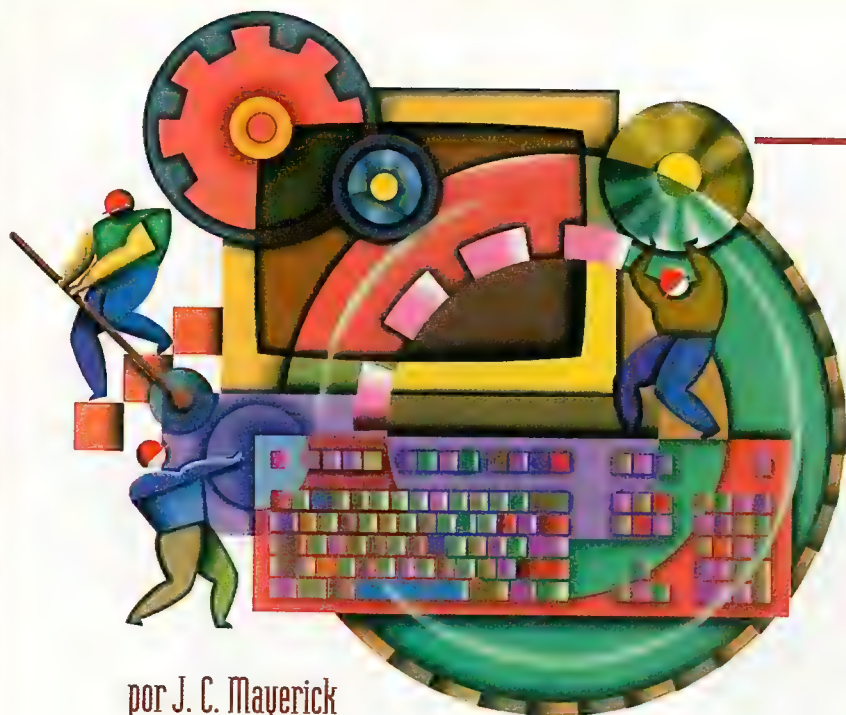
NIVEL 7 MAPA 5



NIVEL 7 MAPA 6



Aunque parezca un acto de cobardía, en muchos casos correr sin detenerse para eliminar los enemigos es una excelente opción. Esto es especialmente válido con los peñajos verdes que al final son un ejército.



por J. C. Mayerick

El mes pasado dejamos la explicación del Listado Tutol.c en su parte más importante, allí donde comenzaba el bucle principal y el uso de las Tablas de Ordenación. Os mostramos, además, los ficheros Pad.h y Pad.c, donde se definen los métodos y valores para el control del pad de PlayStation.

Las cuatro instrucciones siguientes a la llamada a *PadInit* definen la longitud y el origen de las dos tablas de ordenación creadas (0 y 1). La longitud de la tabla se define como una potencia de 2 y puede variar entre 1 y 14. En este caso *OT_LENGTH* se define como 14, siendo la longitud de la tabla de $2^4=16384$ posiciones. *for(;;)* define el comienzo de un bucle incondicional que se ejecutará infinitamente hasta la aparición de una instrucción *break*. A continuación se lee el estado del *control pad* y se chequea el valor recibido. Si el *bit 8* está a uno quiere decir que el botón *Select* está siendo pulsado, y por tanto se pone fin a la ejecución del bucle con una instrucción *break*. Si la condición es falsa, se busca el *buffer* activo en ese momento (0 ó 1), y con dicho valor

se selecciona el área de memoria que albergará las primitivas generadas por determinadas instrucciones y que, posteriormente, la GPU utilizará para generar la salida por pantalla. Ya sólo queda borrar (inicializar) la tabla de ordenación del *buffer* activo y esperar a que termine de ser presentado en pantalla el otro *buffer*. Antes de volcar el contenido del *buffer* activo es necesario esperar a que se produzca una interrupción de sincronismo vertical, para evitar así la aparición de molestas líneas o parpadeos indeseables. *GsSortClear* introduce un comando de borrado de pantalla en la tabla de ordenación, con varios argumentos que indican el color RGB a utilizar y la dirección de la tabla del *buffer* activo. *GsDrawOt* ejecuta las primitivas almacenadas en la tabla (en este caso sólo Borrar). Efectivamente, tanto lío con las tablas de ordenación y sólo nos ha servido en este ejemplo para borrar la pantalla. Las dos siguientes instrucciones imprimen la frase «Hello World» mientras que las dos últimas detienen toda actividad gráfica, terminando la ejecución devolviendo el valor 1 de que todo ha ido bien.

```

/*****
 *   Pad.h
 *
 *   Copyright (C)
 *   SCE 1996
 *****/

void PadInit (void);
u_long PadRead (void);

#define PADLup      (1<<12)
#define PADLdown    (1<<14)
#define PADLleft    (1<<15)
#define PADLright   (1<<13)
#define PADRup      (1<< 4)
#define PADRdown    (1<< 6)
#define PADRleft    (1<< 7)
#define PADRright   (1<< 5)
#define PADi        (1<< 9)
#define PADj        (1<<10)
#define PADk        (1<< 8)
#define PADl        (1<< 3)
#define PADm        (1<< 1)
#define PADn        (1<< 2)
#define PADo        (1<< 0)
#define PADh        (1<<11)
#define PADL1       PADm
#define PADL2       PADo
#define PADR1       PADl
#define PADR2       PADm
#define PADstart    PADh
#define PADselect    PADk

```



```

/*****
 *   Pad.c
 *
 *   Copyright (C)
 *   SCE 1996
 *****/

#include <libps.h>
#include "pad.h"

volatile u_char *bb0, *bb1;

void PadInit (void)
{
    GetPadBuf(&bb0, &bb1);
}

u_long PadRead(void)
{
    return (~(*bb0+3) | *(bb0+2) << 8
           | *(bb1+3) << 16 | *(bb1+2) <<
           24));
}

```

CONTROL DEL PAD



C: TIPOS DE OPERADORES

Continuamos con la explicación de los operadores, centrándonos en esta ocasión en los lógicos y de asignación. Los operadores lógicos, como su propio nombre indica, permiten realizar operaciones lógicas con variables, constantes, etc. Debemos diferenciar entre dos grupos distintos: condicionales y de manejo de *bits*. Los primeros entran en juego en la toma de decisiones, bien a través de sentencias *if*, bien a través de bucles *for*, *while*, etc. Así, *A && B* devuelve un valor distinto de cero (verdadero) sólo cuando A y B son verdaderos. *A || B* devuelve verdadero cuando uno u otro son verdaderos (o los dos). Mientras *!B* devuelve falso si B es verdadero o lo contrario si B es falso. Los cuatro operadores lógicos restantes realizan operaciones «Booleanas» (álgebra de **Bool**) a nivel de *bit*. *A & B* es un Y lógico que devuelve 1 sólo cuando A = 1 y B = 1. *A | B* (O lógico) devuelve 1 cuando A ó B son iguales a 1. El O exclusivo, en cambio, sólo devuelve 1 cuando A y B son distintos (A = 0 y B = 1 ó A = 1 y B = 0). *<< y >>*, por último, realiza desplazamientos a nivel de *bit*, rellenando los espacios sobrantes con ceros. Estos dos últimos operadores resultan especialmente interesantes a la hora de realizar multiplicaciones o divisiones por 2 ó por potencias de 2. Dos ejemplos: *16 << 2* es igual que *16 * 4*; mientras que *16 >> 4* es equivalente a *16 / 16*. Si observáis

```
void main(void)
{ int a = 16945;
  char b = 20;
  a &= (int) b; }
```

Suponiendo que *int* tenga una longitud de 16 bits:
16945d = 0100001000110001b
20d = 0000000000010100b
El resultado sería:
16d = 0000000000010000b

Los operadores de asignación, en cambio, no merecen demasiadas explicaciones. Si echáis un vistazo a la tabla de operadores, comprobaréis que todos ellos los hemos estudiado ya, bien en este mes, bien en el anterior. Sólo hay algo que los diferencia, y es que en esta ocasión los estamos utilizando para asignar valores concretos a una variable. Así, el operador de asignación principal, el signo igual, puede variar su comportamiento dependiendo del prefijo que se le incorpore. Un ejemplo: *x += y* asigna a *x* el valor obtenido tras la suma de *x* e *y*. Este ejemplo sirve para

el resto de operadores, aunque nuevamente resulta imprescindible realizar un par de diferencias. Por un lado están los operadores de incremento y decremento, que como ya se explicó en el pasado número, incrementan en una unidad el valor de la variable. Por otro, y al igual que ocurre con los lógicos, están los operadores de manejo de *bits*. Con estos hay que tener sumo cuidado, ya que en A & B, A debe ser del mismo tipo que B (*char*, *int*, etc.). En caso de que no sea así, se puede recurrir a los *typedef*, que permiten «redondear» una variable o constante a un determinado tipo de

dato, extendiendo el signo de éste (el último *bit*). En el ejemplo se comprobaba como realizar este tipo de operaciones y el resultado obtenido. No os calentamos más la cabeza. Estudiad y, a ser posible, practicar.

OPERADORES LOGICOS

| DENOMINACION | OPERADOR | EJEMPLOS |
|---------------------------|----------|---------------------------|
| Y lógico (condicional) | && | año==1997 && mes==8 |
| O lógico (condicional) | | año==1996 mes==8 |
| Negación lógica (cond.) | ! | !(año==1987) |
| Y lógico (manejo de bits) | & | 0010 & 0110 = 0010b |
| O lógico (manejo de bits) | | 1001 0011 = 1011b |
| O exclusivo (m. de bits) | ^ | 1011 ^ 0111 = 1100b |
| Desplazamiento izquierda | << | 01101011 << 2 = 10101100b |
| Desplazamiento derecha | >> | 01101011 >> 2 = 00011010b |

OPERADORES DE ASIGNACION

| DENOMINACION | OPERADOR | EJEMPLOS |
|---------------------------|-----------|--------------------------------|
| Asignación | x = y | Asigna el valor de y a x |
| Incremento en una unidad | x++ | Incrementa x en una unidad |
| Decremento en una unidad | x-- | Decrementa x en una unidad |
| Incremento | x += y | Suma a x el valor de y |
| Decremento | x -= y | Resta a x el valor de y |
| Multiplicación | x *= y | Multiplica el valor de x por y |
| División | x /= y | Divide el valor de x entre y |
| Resto de división | x %= y | x igual a resto de x entre y |
| Desplazamiento izquierda | x <<= 2 | Desplaza a x dos bits a Izq. |
| Desplazamiento derecha | x >>= 2 | Desplaza a x dos bits a Der. |
| Y lógico (manejo de bits) | x &= 0x2f | x igual a x & 0x2f |
| O lógico (manejo de bits) | x = 4 | x igual a x 4 |
| O exclusivo (m. de bits) | x ^= y | x igual a x ^ y |

un poco, comprobaréis que 2^2 es igual a 4, mientras que 2^4 es igual a 16. Utilizar este método puede ahorrar tiempo de ejecución, ya que existen varios *nmotécnicos* en ensamblador para este tipo de operaciones.

dato, extendiendo el signo de éste (el último *bit*). En el ejemplo se comprobaba como realizar este tipo de operaciones y el resultado obtenido. No os calentamos más la cabeza. Estudiad y, a ser posible, practicar.

dato, extendiendo el signo de éste (el último *bit*). En el ejemplo se comprobaba como realizar este tipo de operaciones y el resultado obtenido. No os calentamos más la cabeza. Estudiad y, a ser posible, practicar.



AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

LAS CURVAS SON PELIGROSAS A 200 KM POR HORA

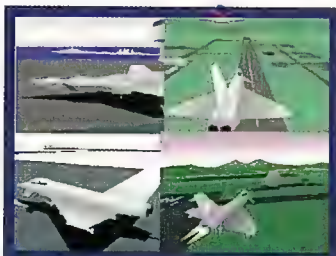
RALLY WORLD es un arcade de conducción programado por **Geosync Media** y que nos permitirá disfrutar de lo lindo conduciendo por los más complicados caminos que van desde simples carreteras hasta enfangados y resbaladizos terrenos. En este juego podremos



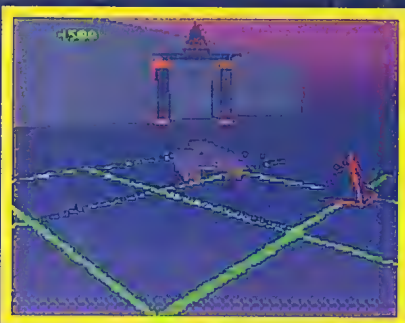
manejar un Jeep 4X4, un coche de rally o una espectacular moto, cada uno con sus características propias en cuanto a conducción y manejabilidad se refiere. Este juego necesitará de un procesador 68030 como mínimo, debido a la gran complejidad de todos sus gráficos y entornos, realizados por completo en *Texture Mapping*, lo que requiere una gran velocidad de proceso.

TFX: PERMISO DE DESPEGUE CONCEDIDO

Por fin, y tras muchos meses de interminable espera, podremos disfrutar de la legendaria continuación de **F29 RETALIATOR** porque el mes de Octubre la revista **CU Amiga**, en su edición de CD-Rom, regalará íntegro este simulador de **Ocean**. Podremos elegir dos aviones distintos y cuatro modos de vuelo incluyendo uno *arcade* para los que quieren acción.



MATRIX ASSAULT



HAY UNA GUERRA EN TU ORDENADOR

Los que disfrutaron con la película de Disney **TRON**, seguro que reconocerán algunos de los gráficos que aparecen en la pantalla de arriba. Esa es principalmente la idea de **Geosync Media** al realizar **MATRIX ASSAULT**, un trepidante arcade en el que recorreremos las entrañas de nuestro ordenador a bordo de un tanque de software y enfrentándonos a los terribles virus y programas asesinos. Una gran aventura informática.

TOP REFLECTIONS

SHADOW OF THE BEAST

ARCADE • A500

94

BEAST 3

AVENTURA • A500

93

AWESOME

SHOOT'EM-UP • A500

92

BRIAN THE LION

PLATAFORMAS • A500, A1200

90

BALLISTIX

DEPORTIVO • A500

88

NOVEDADES



DAMAGE

Uno de los juegos más violentos de todos los tiempos pero también de los más divertidos. ¿Puede llegar una persona a devastar por completo una ciudad? Aquí sí.



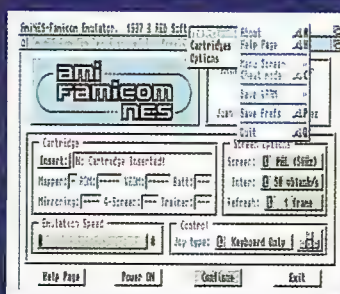
GEENIE

Similar al mítico **FROGGER**, este arcade es tan sencillo como entretenido. Nuestro único objetivo es saltar de plataforma y coger los globos amarillos.

UTILIDAD DEL MES

AMINES

J.A. Gómez está que no para, casi cada mes lanza un emulador nuevo. Aquí teneis el de **NES**, un programa que promete mucho. ¡Por favor **Juan Antonio**, haznos uno de **Spectrum 128k**!



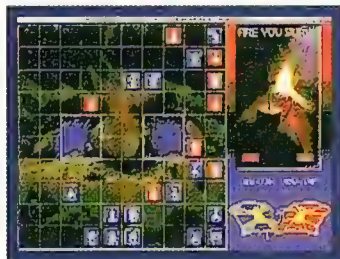
Compañías nuevas, juegos que tras un largo letargo por fin aparecen, aventuras gráficas y una review de una de las mejores aventuras hasta la fecha. Todo esto y mucho más en la mejor sección de Amiga que hay en España. Recordad que podéis consultar vuestras dudas por E-Mail.

NOTICIAS



STRATEGO, UN DESAFIO PARA TU INTELIGENCIA

Deimos Design prepara el debut en *Amiga* de uno de los juegos de tablero más jugados de todos los tiempos, con algunas interesantes mejoras. STRATEGO utiliza las auténticas reglas del juego, no se ha añadido ni restado nada en cuanto a su desarrollo. Permite jugar con otra persona en el



mismo ordenador o a través de **Internet**. Precisamente los que conecten con otro amigo podrán, además de jugar contra él, mandarle mensajes. Contrariamente a lo que viene siendo habitual en los últimos juegos, este sí será compatible con todos los modelos de *Amiga*, e incluso permitirá el uso de tarjetas gráficas y ocupará muy poca memoria.

DONDE NINGUN HOMBRE HA LLEGADO JAMAS

Con el nombre de EXPLORER 2260, **Digital Anarchy Software** nos pone a los mandos de una nave de exploración dispuesta a llegar a los confines del espacio conocido. En este simulador espacial podremos, además de manejar la nave, negociar y conversar con los nativos de cada uno de los

GILBERT GOODMATE

LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR



GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA es la aventura que la debutante Prelusion nos tiene casi preparada. Según sus autores está inspirada en **MONKEY ISLAND**, lo cual salta a la vista si os fijáis en las pantallas. La calidad y el colorido de los gráficos queda fuera de toda duda, y el sentido del humor se utiliza en todos y cada uno de los diálogos. Los requisitos para poder jugar son muy pocos y bastante asequibles, tan sólo hace falta un Amiga con un mega de Ram y Disco Duro, unas exigencias habituales para la mayoría de usuarios.



FOUNDATION

MÁS INFORMACION DEL BOMBAZO DEL AÑO



No es la primera vez que en esta sección os hablamos de este juego, pero las mejoras que se han incluido bien valen la pena. Ahora el juego permite la elección de gráficos en alta resolución y su aspecto se ha mejorado bastante. La mala noticia es que de momento parece que necesitará una tarjeta gráfica para funcionar. Aparecerá en Diciembre.

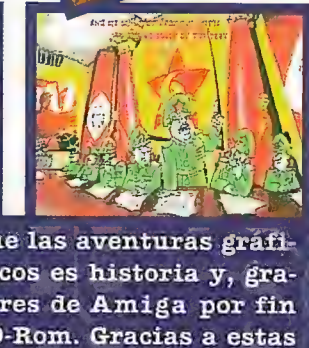
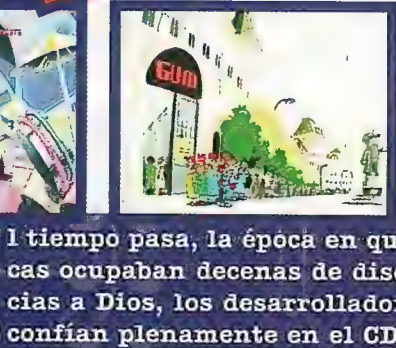
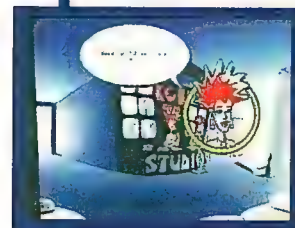
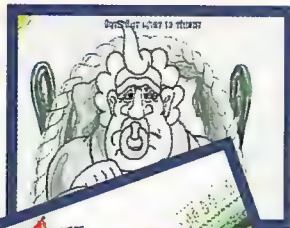
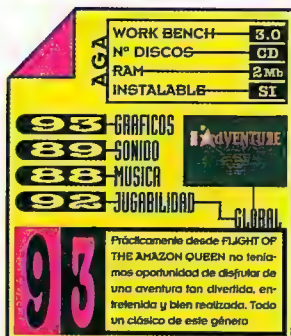


planetas que visitemos. Con el juego se incluirá una enciclopedia llamada **COLLINS ENCYCLOPEDIA GALACTICA**, con información detallada de todos los planetas y sus habitantes. Lo esperamos ansiosos.

UN AUTENTICO DESMADRE DE AVENTURA

Si quieres disfrutar de una descontrolada aventura con mucho sentido del humor, sólo tienes que esperar a **SIXTH SENSE INVESTIGATIONS** que distribuirá **Epic Software**. En ella recorreremos 32 escenarios esparcidos por 3 mundos con mucho colorido y nos encontraremos con los personajes más extraños y excéntricos. Para jugar con esta producción sólo es necesario un **A1200** con unidad de CD-Rom.





El tiempo pasa, la época en que las aventuras gráficas ocupaban decenas de discos es historia y, gracias a Dios, los desarrolladores de Amiga por fin confían plenamente en el CD-Rom. Gracias a estas nuevas tendencias hoy podemos disfrutar de joyas como este **LITTLE RED ADVENTURE**, que fue originalmente lanzado por Core para PC y que sus programadores han vendido la versión de Amiga a Power Computing para su distribución. El juego transcurre en una hipotética Rusia inundada por el capitalismo, pero al estilo ruso. Al principio de este juego controlaremos a un curiosón periodista americano que sospecha un complot militar para acabar con el capitalismo. La aventura está dividida en cuatro partes diferenciadas en las que controlaremos a personajes distintos a cual más peculiar y divertido. Los gráficos están realizados en alta resolución con todo lujo de detalles.

Cómpralo antes de que se extinga

en tu



y a un precio jurásico

7.490

Cazar o ser cazado en la salvaje isla gobernada por los dinosaurios: *El Mundo Perdido*. Lucha, persigue, acecha en un entorno en 3D en el que la selección natural es la ley imperante. Cinco personajes diferentes, incluyendo el temido T-Rex, 40 niveles de adictiva jugabilidad. Interactúa con más de 20 dinosaurios detalladamente modelados de la película. 25 entornos 3D únicos con lugares ocultos que explorar. ¿Podrás sobrevivir?

Ven a tu Centro MAIL más cercano

- ÁLAVA**
Vitoria-Gasteiz
C/ Manuel Iradier, 9 ☎13 78 24
- ALICANTE**
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎546 79 59
- ALMERÍA**
Almería Av. de La Estación, 28 ☎26 06 43
- ASTURIAS**
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎534 37 19
- BARCELONA**
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ☎412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ☎486 00 64
• C/ Sants, 17 ☎296 69 23
Badalona
• Olot Palmer, s/n ☎465 68 76
• C/ Soledad, 12 ☎464 46 97
Manresa C/ Angel Guàrdia, 11 ☎872 10 94
Mataró C/ San Cristóbal, 13 ☎790 22 78
Sabadell C/ Filadelfos, 24 D ☎713 61 16
- BURGOS**
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎22 27 17
- CÓRDOBA**
Córdoba María Cristina, 3 ☎48 66 00
- GIJÓN**
Gijón C/ Joan Regla, 6 ☎22 47 29
- GRAN CANARIAS**
Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ☎23 46 51
- GRANADA**
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎26 69 54
- HUESCA**
Huesca C/ Argensola, 2 ☎23 04 04
- JAÉN**
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎25 82 10
- LA CORUÑA**
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎59 92 88
- MADRID**
Madrid
• C/ Montería, 32 2º ☎522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎527 82 25
• C.C. La Vaguada, Local T-038 ☎378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ☎652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎643 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎617 11 15
- MÁLAGA**
Málaga C/ Almansa, 14 ☎261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎246 38 00
- MALLORCA**
Palma de M.
• C/ Pedro Dazcalar y Net, 11 ☎72 00 71
• C.C. Porto PI-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎40 55 73
- NAVARRA**
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ☎27 18 06
- PONTEVEDRA**
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎22 09 39
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 84 ☎26 16 81
- SEGOVIA**
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ☎46 34 62
- SEVILLA**
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎467 52 23
- STA. CRUZ DE TENERIFE**
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎29 30 83
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ☎333 96 19
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ☎22 18 28
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arriabar, 4 ☎410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎464 97 03
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ☎976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ☎976 53 61 56
- ARGENTINA**
Buenos Aires San José, 525 ☎371 13 16
- PORTUGAL**
Vila Nova Gaia, PORTO
• Av. Dos Descobrimentos, 549 L. 237 ☎371 13 16

PRÓXIMA APERTURA MURCIA

Para pedidos a domicilio llama al teléfono

9 0 2 . 1 7 . 1 8 . 1 9

También por Fax: (91) 380 34 49, o por e-mail: pedidos@centromail.es

Con la piel con unos tonos más ocres, la sonrisa más acentuada, con una sensación bastante más relajada, y, por supuesto, con la tristeza compartida del ocaso del periodo estival (salvo los afortunados que inician las vacaciones en estos días), estoy dispuesto a solucionar vuestras dudas. Escribidme a **SUPER JUEGOS**, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Y como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

CIRCUITO CERRADO

Me llamo Sergio y soy un comprador habitual de esta pedazo de revista que es **SUPER JUEGOS**. Voy al grano que no os quiero hacer perder el tiempo:

- 1) Lo único que me gustaría preguntar es si sabías algo del programa de crear tus propios circuitos, ya que no lo han incluido en el juego **V-RALLY**. Ya sé que en la anterior revista dijisteis que igual lo regalaban dependiendo del número de ventas, y quiero saber cuál es vuestra opinión sobre ello.
 - 2) ¿**V-RALLY** o **RALLY CROSS**?
- Un saludo para todos.

Sergio López, Huesca



PREGUNTAS DEL MES



¿Cuál es la magia de FINAL FANTASY VII? El revuelo que se ha organizado con el lanzamiento de este juego y su traducción a nuestro idioma ha servido para que muchos

que conocían de lejos a esta saga, se comiencen a interesar por ella. Hablar de FF es hablar de la esencia del rol, es hablar de la saga más brillante de RPG's que ha gozado de las mejores críticas, es hablar de lo mejor que un videojuego es capaz de ofrecer. Es difícil explicar el cruce de sensaciones que recorren el cuerpo al tomar el papel de Cloud Strife y meterse de lleno en la vorágine épica que supone adentrarse en una aventura de FF. Este juego es, de lejos, el mejor de la saga, e imprescindible aunque no estuviera traducido. Al estar en castellano, lo que es una gran opción de compra, se convierte en obligación inexcusable.

Otro saludo para ti, Sergio. 1) De momento sólo sabemos lo que te dijimos, es decir, que todo dependerá del volumen de ventas que alcance dicho juego. No hemos llegado a ver nada aún, ni siquiera pantallas. Mi opinión es obvia, cualquier cosa regalada es fantástica, y si encima puede hacer que ese gran juego alargue su vida, pues mejor que mejor. Eso sí, hasta que no lo vea, no lo creeré.

2) En la redacción triunfa por goleada **V-RALLY**, pero a mi el **RALLY CROSS** me gusta y mucho.

TOMB RAIDER 2

Me llamo Juan Francisco, tengo una **Mega Drive** y una **Saturn** y algunas dudas:

- 1) ¿Va a salir **TOMB RAIDER 2** para **Saturn**?
- 2) ¿**RESIDENT EVIL** para qué mes?
- 3) ¿**RESIDENT EVIL** o **TOMB RAIDER 2**?
- 4) ¿En **TOMB RAIDER 2** se puede jugar en modo dos jugadores?
- 5) ¿Venderías tu **Saturn** con 11 juegos para comprarte **Nintendo 64** o **PlayStation**?
- 6) ¿**Nintendo 64** o **PlayStation**?
- 7) ¿**PlayStation** o **Saturn**? ¿Por qué?
- 8) ¿Cuál es más largo, **RESIDENT EVIL** o



TOMB RAIDER 2? ¿Y a nivel de gráficos y jugabilidad?

- 9) ¿Qué más juegos hay de aventura-acción para **Saturn** como **TOMB RAIDER**?
 - 10) ¿Venderías tú tu **Mega Drive** con todos los juegos si ya no te compras más y te los sabes todos de memoria?
- Espero que no sean difíciles las preguntas.

Juan Francisco Prados, Tenerife

Aver si te puedo ayudar. 1) Los últimos rumores apuntan a que sí va a salir, pero un año más tarde porque parece ser que así lo acordó con **Sony**.

- 2) Este mes tienes ya una *review* sobre el juego. Para Octubre lo tendrás en las tiendas especializadas.
- 3) Cambia la conjunción. **RESIDENT EVIL** y **TOMB RAIDER 2**. Ambos son impres-

cindibles y no se puede elegir, hay que tener los dos. Si sólo puedes permitirte uno de ellos, lo más justo sería un cara o cruz.

4) Me temo que no.

5) Pues no. Quizá en un futuro llegue un juego exclusivo para **Saturn** y la echas de menos. Además, en esos trapicheos siempre saldrá perdiendo el que vende, es decir, tú.

6) Por catálogo, ahora mismo **PlayStation**. Pero insisto, sólo por catálogo. Pásalo bien estas vacaciones.

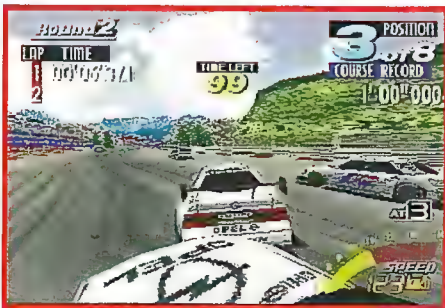
7) Ya dije una y mil veces que depende de vuestras preferencias de juegos. Eso sí, la mayoría habéis elegido **PlayStation**, y supongo que será por algo.

8) **TOMB RAIDER**, la primera parte, ya era mucho más largo. La segunda suponemos que seguirá en esa línea. Gráficamente es mejor **TOMB RAIDER** debido a la brillantez de su *engine* 3D. En jugabilidad «equis» en la quiniela, aunque personalmente **RESIDENT EVIL** me gusta más. Esto te lo digo comparándolo con el primer **TOMB RAIDER**, ya que la segunda parte aún no la he examinado.

9) Pues me temo que ninguno sigue las pautas de **TOMB RAIDER**.

10) ¡Jamás! Aplícate la publicidad sobre el abandono de perros en verano: «ella

FORZA SATURN



Tengo una **Saturn** y unas cuantas dudas: 1) Me gustan mucho los juegos de coches y estoy pensando en **TOURING CAR**. ¿Será como **DESTRUCTION DERBY**? ¿Cuántos circuitos tendrá? ¿Crees que aumentarán el número de coches? 2) Me gustaría tener un juego de rol, ¿cuál me recomiendas en castellano? 3) ¿Para cuándo **SONIC R**? ¿Será tan bueno como el mundo 3D del **SONIC JAM**? 4) ¿Crees que **TUROK** merece valer 15.000 pts o el **ISS64 12000**? ¿Bajarán sus precios

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Las novedades de la infalible **Capcom**.

TEMPLADO:

- **MOTAL KOMBAT TRILOGY** para **N64**. Sólo para fanáticos.

FRIO:

- Que alguna revista quiera achacar su falta de recursos o habilidad a la hora de buscar información culpando a las compañías distribuidoras.



hasta unas cifras más razonables?
Un fuerte saludo y hasta otra.

Roberto Ríos, Sestao

Hasta otra, Roberto: 1) No tiene nada que ver con **DESTRUCTION DERBY**. Sigue más bien la línea **DAYTONA**. No se cuántos tendrá en la versión final (sólo he visto una *beta*), pero supongo que los mismos que la recreativa. Eso seguro que sí, aunque probablemente a través de algún truco.

2) En castellano el **DISCWORLD**, primera y segunda parte. En inglés **SHINING WISDOM** y **SHINING THE HOLY ARK**.

3) Buena pregunta que lamentablemente no puedo contestarte todavía pues todavía no se ha visto. Esperemos que tenga un *engine* 3D bastante similar.

4) Es un juego excepcional que vale lo que cuesta. El problema del elevado precio hay que achacarlo a los altísimos royalties que cobra **Nintendo Japón** a las *third parties*. De todas formas, como ya os contamos, van a rebajar sus tasas, con lo que se espera que los juegos sean dos o tres mil pelas más baratos.

EN LA VARIEDAD...

Hace dos meses que tengo una **PlayStation** y desearía que me respondieras a unas preguntas.

- 1) ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: **F1**, **RIDGE R. REVOLUTION**, **NEED FOR SPEED 2** o **AYRTON SENNA KART DUEL**?
- 2) ¿Qué juego de rol me aconsejas?
- 3) ¿Quiero comprarme un juego de tenis y

no se si decidirme por el **SMASH COURT TENNIS** o el **SAMPRAS EXTREME TENNIS**?

4) ¿Qué opinas sobre el **RAYMAN**?

5) Si me comprara un juego de aviones, ¿cuál me recomendarías?

Hasta pronto y gracias por todo.

Gonzalo García, Ponferrada

Enhorabuena por la elección. 1) Excepto **AYRTON SENNA**, que me parece un poco limitado, todos los demás son recomendables. Por orden yo me compraría **RIDGE RACER REVOLUTION**, **NEED FOR SPEED 2** y **F1**.

2) **SUIKODEN**.

3) El **SMASH C. TENNIS** de **Namco**.

4) Que lo debería disfrutar todo el mundo que tenga una 32 bits.

5) **ACE COMBAT 2**, y si no tienes muchas «perras», la primera parte en la interesantísima serie **Platinum**.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay
que tener, no lo dudes
un instante

¡CONECTATE!



Después de tostarme unos días en alguna playa del litoral español, y tras haber recibido los favores de novias y hermanas de muchos de vosotros, aquí estoy dispuesto a instruiros en el arte del insulto gratuito y conseguir de ese modo sacaros de vuestras casillas. Pero que conste que os aprecio.

SUPERGOLFO



PABLO A. SANCHEZ

EL PAYASO DEL LAGO NESS

No sé cómo tratarte. Si soy de los que normalmente te escriben dirigiéndote cosas como «eres tonto y en tu casa no te lo dicen para no preocuparte», o «el día que Dios dio los cerebros tú todavía estabas esperando a ver el órgano del que habían dotado a The Puniteer», y si soy de los recién incorporados a tu lasciva red diría «¡o tío, eres chupito-quay, te lo digo yo, te lo juro por Snoopy y por mi amiga Anita Obregón». En fin, al ajo:

1) Viendo la fauna de redactores de la revista, ¿cuál crees que es el coeficiente pseudointelectual de su director, mayor o menor que el del protagonista de DONKEY KONG CUTRE?

2) ¿Es cierto que los personajes de BUG TOO! son los compañeros de piso de De Lúcar?

3) El otro día vi vuestro parking y había pesebres para todos los animales menos para The Scopeto. ¿Ya vale de maltratar al anim... pobre hombre (o lo que sea)?

4) Ya sé que esto no lo haces gratis, pero hazlo por la patria y por las ballenas en extinción: Cortale la carrera de padre al que hace cada mes Flongoku.

Me despido con un ruego: poned en la revista las páginas de la web de Sega, Nintendo, Sony y las portadas de ZOOFILIC SEX que acaparáis.

Mr. Schumacher, Leganés

Supongo que las tres primeras frases entrecuilladas que me has puesto llevas años intentando soltarlas porque crees que tienen gracia (para gracia tu perfil plantigrado), y de esa manera quedar como un tío simpático, ocurrente y demás. En fin, daré placer a tu ego y te las pongo, para que veas lo majete y enrollao que soy. Lo malo es que la gente, cuando las lea, se dará cuenta de que tienes menos chispa que un trinaranjos. En fin al ajo y agua.

1) No sé como puedes dudar de la inagotable capacidad de ¡oh, mi jefe!, capaz de ensombrecer a cualquier lumbrera que se precie de serlo. Todo un derroche de inteligencia, elocubración y silogismo que día a día nos ilumina con la intensidad del Sol, como un faro en la niebla, como una chuleta en un examen, como un tanga veinteañero en la piscina de un asilo, como una calva en la espalda de The Punisher, como un pelo en el coco del Scope, como un abdómenal en la barriga de De Lúcar... (lo siento tío, pero el aumento de sueldo es el aumento de sueldo).

2) No, son los compañeros de sus calzoncillos. Esos gusanillos tienen en De Lúcar su morada, viviendo en el sur de su ombligo gozando de la paz y tranquilidad más absoluta debido a su perenne inactividad.

3) Scope duerme en la calle, gracias a su brillante testa curra de farola, recogiendo los rayos lumínicos lunares y proyectándolos al Santiago Bernabéu.

4) Si le cortara eso no arreglaríamos nada. Si acaso le cortaría las manos, o lo que te hicieron a tí, se las ataría a los pies (aunque en tu caso fue por tu manía de ingerir palominos del abuelo).

No hace falta que mires la portada de esa revista, si coges el álbum familiar el resultado es más o menos el mismo, es decir, ir al baño a «echar la raba».

EL HUEVO Y EL CALVO

Qué pasa Golfo. ¿Cómo vamos? Yo espero que bien, como siempre. Sin más preámbulos, empiezo:

1) ¿Cómo está Asikitanga? ¿Seguís teniendo contacto con él? Hablad de él alguna vez.

2) De esta lista de actividades, dime cual te gustaría hacer o haces frecuentemente: hacer una corrida para mujeres, una noche con Pamela, participar en El Semáforo, darle un tiento a Marlene Mourreau, quedarte atrapado en un ascensor con Sharon Stone, invitar a cenar a The Punisher, tirarte jarrones a la cabeza, tomar una taza de te con Lady Di, bailar en un tablao con Joaquín Cortés, correr desnudo por la Castellana, conocer a los Reyes Magos, pillar una borrachera, atracar un banco, disecar cabezas, cantar en un karaoke, jugar a la comba con The Scope, programar con Carlos Ulloa, ir al Caribe con Curro, boxear contra Poli Díaz, enderezarle la nariz a Nemesis y dormir con De Lúcar.

3) ¿Cuándo escribirás tus memorias? ¿Cómo se llamará la segunda parte de «Me voy a casa a por un cable»? Aquí se acabó lo que se daba. Espero no haberte molestado y hasta otra.

Luis Calvo «Egg», León

Pues aquí andamos tratando de justificar el sueldo mensual contestando a pardillos como tú, aunque reconozco que me encanta que me hagas la pelota y que seas amable conmigo. Gracias calvete.

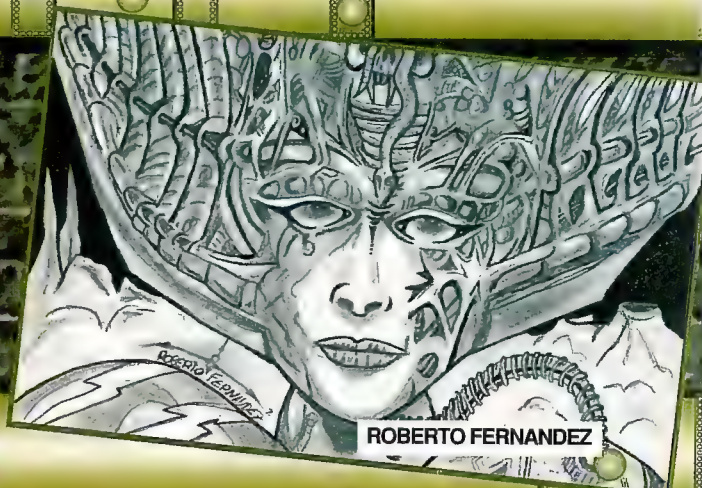
1) Lo que sé de Asikitanga es que este mes no ha cambiado de empleo, que sigue en Psynosis y que trabaja menos que el peluquero de The Scope. Res-



JAVIER PAJARES



OLGA MEDINA



ROBERTO FERNANDEZ

CONSULTORIO interNECIO

pecto a su vida extralaboral sigue siendo un caracol, es decir, rastrero, baboso y cornudo.

2) Vamos a ver... Lo de la corrida es algo habitual (tu madre siempre compra una buena barrera), a **Pamela** no tengo el gusto, del Semáforo ya tengo bastante con escuchar los graznidos de **Rulfo Montón**, sueño con **Marlene**, **Sharon Stone** me queda un poco lejos, **The Punisher** me dejaría la casa llena de pelos, los jarrones, **Lady Di** y **Joaquín Cortés** me traen al fresco, en la Castellana me aplauden, paso de los Reyes Magos, me emborracho a diario, no voy a bancos, tengo a tu padre disecado con un letrero abajo que pone: «negro, zahino, 560 kg», paso del karaoke y de la comba, sólo programo el vídeo, prefiero irme a currar al Caribe, a **Poli** le tumbé en medio asalto, la nariz de **Nemesis** no se endereza ni con dos apisonadoras a cada lado de su arpón ballenero y, por último, prefiero dormir con tu hermana (que aunque es una foca, tiene setas en el «bul» y huele mal, por lo menos no ronca y ni se quita las zurras-pas).

3) Pues supongo que nunca. La segunda parte de lo del cable se llamara «Pepepótamo y su dulce de leche». Hasta otra peazo huevo.

J DE JULAY, JAMON Y JETA

Regreso a mi costumbre epistolar esperando que por fin publiques una de mis cartas, que siempre dices que estoy a punto de conseguirla y todos los meses tienen que salir los mam... que se acuerdan de tu santa madre.

1) ¿Llegará al mercado una versión interactiva de **Rhona Mitra** («The Real Tomb Raider») que permita penetrar plenamente en el cuerpo de la protagonista?

2) ¿No tenía celos la novia del **Punisher** al verle todo el día liado con su **Amiga**?

3) ¿Es verdad que en sus años mozos el juego preferido del **Scopevisión** era el rugby porque siempre era el quien se quedaba detrás para dar el saque?

4) Ahora que **The Punisher** ha dejado de usar a su **Amiga**, ¿se declarará ésta virtualmente lesbiana?

5) ¿Será capaz el **Scopetón** de batir a **Jan Ulrich** con su Velocipedumcoitusanumanconius (su bici sin sillín) diseñada por **Pinarelllo**?

6) El **Tamagotchi** del **Scope** es el único en el mundo que se ha muerto por onanismo zoofílico virtual de su dueño.

SUPER J, Cadiz

Te publico este mes, pero eso sí, te he quitado alguna pregunta porque eres demasiado explícito. En vez de alguna palabra malsonante, trata de buscar un sinónimo más sutil. En fin, allá vamos.

1) Pues lo siento **Super J**, tendrás que seguir valiéndote de tu pobre colibrí para saciar tus más humanos instintos. Por cierto, ¡es curioso que siendo tan grande como un puño, ponga unos huevos como de gallina. ¿No deberías tomarte una pizza de bromuro para evitar tentaciones?

2) Pues no, porque jamás fueron simultáneas. Su **Amiga** fue su compañera de pasiones y bacanales hasta que llegó su sustituta (un cambio muy a mejor, reconozcámoslo), y desde entonces ha sido relegado al ostracismo más absoluto, cayendo en una inactividad total (como la de tu entrepierna).

3) Por lo menos él estaba detrás, tú por ejemplo, eras de los que ponías el culete en pompa, esperando que el balón de rugby hiciera ensayo. Hasta hoy sigues esperando, pero no hay forma de que vaya a palos. Creo que vas a pasarte al golf, y te clavarás una banderita con un número en la espalda. Te deseo muchos *hole in one*.

4) Me temo que después del uso que **Rulfo** le ha dado durante su intensa vida, se merece unas vacaciones perpetuas y un lugar en el OCSLP (Olimpo de las Computadoras Sobadas y Llenas de Pelo).

5) Y yo que te tenía por inteligente, me estás demostrando que eres tan lamentable como la vida de un moco. Yo creo que la única persona capaz de batir a **Ulrich**, aunque éste fuera con la moto de **Crivillé**, es tu hermana, que si le pones en el manillar una caña de pescar y justo en el anzuelo un frankfurt, es capaz de batir cualquier plusmarca. Lo que hace el hambre. 6) Mejor eso que morir como el tuyo, que fue estrangulado literalmente por la presión que ejercían sobre él un par de almorranas supurosas. Por cierto, ya me contarás que hacía ahí tu **Tamagotchi**.

GOLFOMENSAJES

J-KAR, tienes menos gracia que la tira de Flongokuh, que ya es decir. **Ramón «Paspas»**, necesitas un veterinario. **Ignacio Valencia**, el truquillo ese de que no me atrevo a publicarte no cuela. Intenta ser o más ocurrente o más patético, cualquiera de esas cosas vale pa-

ra salir en la sección. **Pedro Villa**, un saludo. **Boñigo de Zumosol**, ya saludé al **Doc** de tu parte. **Antonio Jesús Guerrero**, no pasé de la segunda línea... das pena, aunque seguro que tu incapacidad mental desgrava en hacienda. **Boñigolfo**, bienvenido de nuevo a tu sección favorita. **Ubeda**, no ha estado mal, persevera. **Syndrome**, tu web es una «ful». **Exterminagolfos**, tu no exterminas ni tus ladillas. **Macho-man**, no lo has hecho mal, pero este mes he preferido cartas más patéticas. **J.I.M.P.** no te preocupes, no me meteré con tu novia, me meteré en tu novia. **Cyber-Yayo**, te agradezco que ya me envíes gambas, pero mejor consérvalas, que un mes antes de volver a meterlas te avisaré desde estas líneas. **Tortilla** y su **Pesadilla**... ¿Sois quienes yo creo que sois? **Children of the Damned**, paso de ti y de tu falta de luces.

Trunks Vicente, meteré el amor a mis lectores en el «bul» de **Moonlight** de tu parte. **Adolfo**, ya era hora, ¿está ya bien tu madre? **Tex**, más chispa hombre. **Los Apeles**, ¿no veis que lo del Army ya no da juego? **The Warrior**, eres un poco aburrido. **Mucusman**, tienes razón con lo de las chicas **JAPANMANIA**. Vi-ques **Manuel Regal**, un saludo «finalfantasyano».



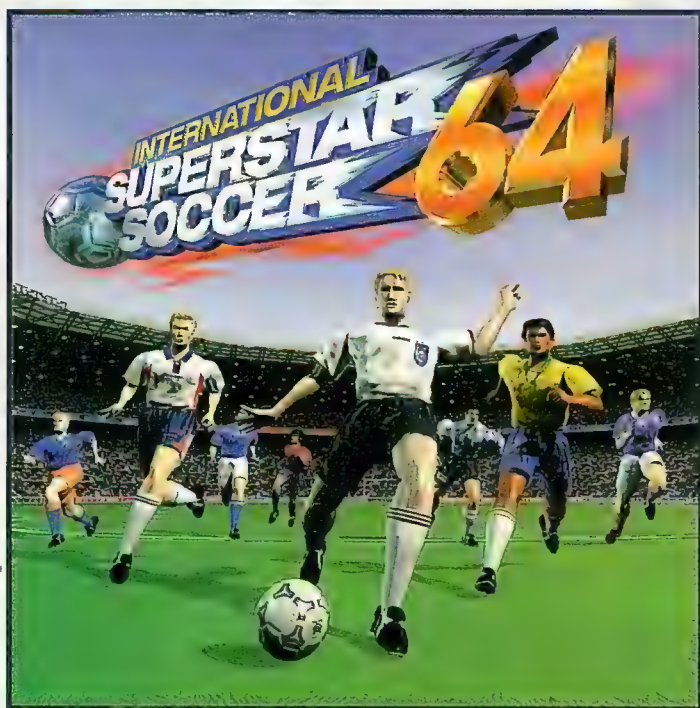
SUPER

TRUCOS

POR R.DREAMER

Esperando que comience el próximo campeonato de liga, con los equipos todavía en periodo de rodaje, nada mejor que disfrutar con las excelencias de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Si algunos de vosotros ya le ha dado un buen repaso a este increíble juego, nada mejor que probar los trucos que SUPER JUEGOS os ofrece este mes para la estrella de Konami. MORTAL KOMBAT TRILOGY, también de Nintendo 64, MICROMACHINES V3, KING OF FIGHTERS '95, RAY TRACERS y XEVIOUS 3D/G+ para PlayStation completan la lista de este mes. Prometo que el mes que viene no faltarán trucos para los 32 bits de Sega.

NINTENDO 64



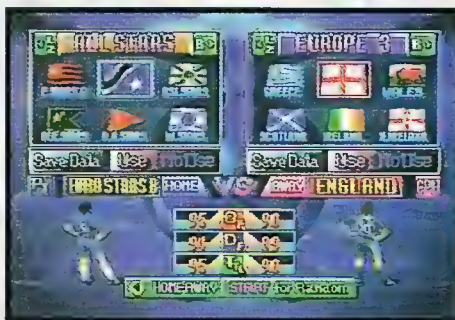
• • ALL STARS Y CABEZONES • •

Todavía permanecemos a la espera de más novedades, pero para hacer boca mientras tanto, hemos conseguido un par de trucos para INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Con el primero podrás convertir a todos los jugadores que aparecen en pantalla en unos seres deformes con la cabeza gigantesca (como Doc). En la pantalla de presentación introduce esta secuencia: C (ARRIBA), C (ARRIBA), C (ABAJO), C (ABAJO), C (IZQUIERDA), C (DERECHA), C (IZQUIERDA), C (DERECHA), B, A y entonces man-

tén apretado Z y pulsa START. Si lo has hecho correctamente, al empezar un partido verás que todos los jugadores tienen un cabezón imponente. Para activar a todos los equipos All Stars, cuando te encuentres en la pantalla de presentación pulsa: ARRIBA, L, ARRIBA, L, ABAJO, L, ABAJO, L, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, B, A, mantén apretado Z y pulsa START. Ahora podrás elegir a cualquiera de las selecciones con los jugadores estrella de cada uno de los grupos del mundial.



Como puedes comprobar en estas pantallas, con este truco aumentarás de forma increíble la «inteligencia» de los jugadores.



Ya puedes tener a tu disposición todos los jugadores estrella del juego reunidos en un grupo con varios equipos.

MICROMACHINES V3

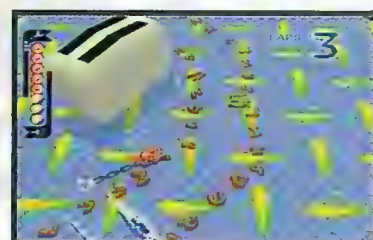
PLAYSTATION

•• DE TODO UN POCO ••

Aquí tienes unos cuantos trucos para MICROMACHINES V3. Al introducir tu nombre, si pones CATTIVES, obtendrás 9 vidas en el modo 1 jugador. Si lo haces con GIMMEALL, tendrás acceso a todos los circuitos en la modalidad MULTIPLAYER. Los siguientes códigos tendrás que introducirlos pausando el juego. Pulsando ABAJO, ABAJO, ARIIBA, ARIIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, transformará el coche en un objeto. Para conseguir que todos los objetos floten en el aire presiona TRIANGULO, CUADRA-



DO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X. El siguiente código hará que los coches manejados por la CPU circulen más lentos: CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X. Si quieres doblar la velocidad de tu coche pulsa CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, X, X, X. Por último, con IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO obtendrás una cámara detrás del coche. No está mal, ¿eh?



RAY TRACERS

PLAYSTATION

•• EL SUPER COCHE ••



Para conseguir el Tsumujikaze, uno de los vehículos más potentes, en la última creación de Taito para los 32 bits de Sony, tendrás que poner a prueba tu pericia al volante. Selecciona el coche de tu predilección en el modo Time Attack (os aconsejamos el modelo amarillo por

Con un poco de paciencia y habilidad conseguirás batir al adversario más temible del juego.



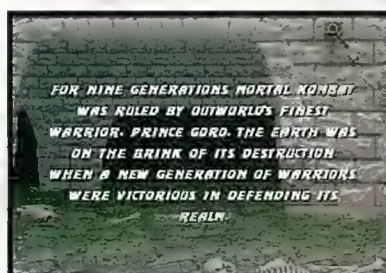
su potente aceleración) y escoge como oponente al Tsumujikaze, el más temible de los adversarios. Ahora tienes que demostrar tu habilidad y batirle en esta desesperante modalidad (no te olvides de elegir dificultad normal o hard, porque en easy no podrás conseguirlo). Si has logrado tu objetivo, alzándote con la victoria final, comprobarás que ya puedes seleccionar el Tsumujikaze como coche jugable. Pero no sólo en el modo Time Attack, en Chase también podrás disfrutar de las ventajas de este pedazo de prototipo. Si terminas esta modalidad con el nuevo vehículo, serás recompensado con un nuevo final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NINTENDO 64

• • MENUS OCULTOS • •

La saga de MORTAL KOMBAT siempre ha contado con algún menú secreto para ofrecer una serie de jugosas ventajas al jugador. MKT para *Nintendo 64* no podía ser una excepción. Para activar el primer menú, en la pantalla inicial donde nos cuentan la historia de MK pulsa C (ABAJO), B y A. Escucharás una carcajada. Acude al menú de opciones con ARRIBA + START y verás un icono con una interrogante azul. Entra en él y descu-



brirás que puedes activar a Kameleon y Smoke como personajes seleccionables, elegir nivel y combate sangriento. Hay un menú más. Otra vez en la pantalla inicial, pulsa C (ARRIBA), C (DERECHA), C (ABAJO), A, B, B, B, A y A. Ve a opciones y entra en la interrogante roja. Encontrarás una opción de *Free Play* (créditos infinitos) y que puedes activar y desactivar el tiempo para ejecutar un *fatality*, entre otras cosas interesantes.

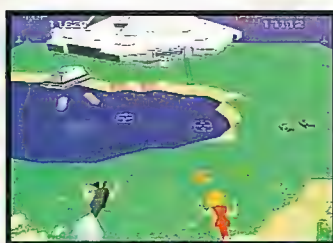
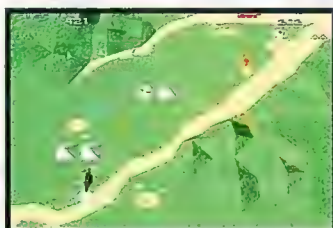


XEVIOUS 3D/G+

PLAYSTATION

• • NUEVAS NAVES • •

Para jugar con Heihachi o Paul, los personajes de *TEKKEN 2*, en vez de con el típico Solvalou (la nave del juego), bastará con que hagas lo siguiente. Deja pulsado en la pantalla de *Game Start* IZQUIERDA, CIRCULO, X y START con el primer mando, y tu nave se convertirá en Heihachi. Con DERECHA, CIRCULO, X y START con el segundo *control pad*, podrás elegir a Paul. Recuerda que tendrás que mantener pulsados los botones hasta que el Solvalou se haya transformado en uno de los dos personajes.

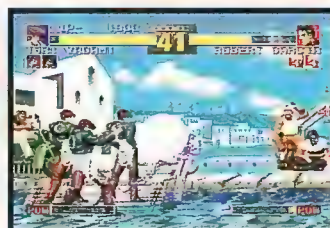


Los dos personajes de *TEKKEN 2* han sido tomados como modelo para las nuevas naves ocultas de XEVIOUS 3D/G+.

KING OF FIGHTERS '95

PLAYSTATION

• • JEFES FINALES • •



Rugal Bernstein y Saishu Kusanagi, las dos bestias de KOF '95 han dejado de ser un problema. Si no puedes con ellos únete a ellos, y utiliza este truco para poder seleccionarlos. En *PlayStation* se realiza de la siguiente manera: elige *Single*

Mode o *Team Mode*, y en la pantalla de selección de personajes mantén pulsado START y presiona ARRIBA + CIRCULO, DERECHA + CUADRADO, IZQUIERDA + X, ABAJO + TRIANGULO. Si has ejecutado los movimientos correctamente, los dos jefes finales del juego aparecerán como personajes seleccionables. También es posible elegir, en *Team Select*, al mismo personaje. Para conseguirlo, en la pantalla de selección de personaje, mantén apretado START y pulsa ARRIBA + CIRCULO, ABAJO + TRIANGULO, IZQUIERDA + X, DERECHA + CUADRADO y ARRIBA + CIRCULO. Escucharás un sonido y ya podrás seleccionar al mismo personaje para los tres integrantes de tu equipo.

Resultados de concursos

GANADORES CONCURSO CHIP & CHIP

Los afortunados ganadores de una mascota virtual Chip & Chip han sido:

| | |
|---|--|
| Paula Martín Martín (MADRID) | Sergio Gracia Martínez (MURCIA) |
| Antonio García Rodríguez (ALMERIA) | Bibiano Aleu Catalán (TARRAGONA) |
| Vanessa González Gamero (TOLEDO) | Néstor Iriondo Hilario (GUIPUZCOA) |
| Olga Medina San Martín (BARCELONA) | David Acero Arroyo (BARCELONA) |
| Daniel Molina López (GRANADA) | Carlos Paniagua Bardeli (GUIPUZCOA) |
| Jacinto Sánchez González (BARCELONA) | José Manuel López Ortega (GRANADA) |
| Lourdes Carmen Pastor Salmerón (ALMERIA) | José Manuel Ojeda Alarcón (MALAGA) |
| Joan Martínez López (BARCELONA) | Elena María González Cuervo (BADAJOZ) |
| M ^a del Carmen García Blanco (VIZCAYA) | José Manuel Domínguez Ramos (ALAVA) |
| Susana Ruiz Giménez (MADRID) | Diego Manuel Márquez Gómez (ALMERIA) |
| Juan Pedro Sánchez Mateo (CASTELLON) | Cristina Pérez Quintanilla (CANTABRIA) |
| Alfonso Sánchez Cabo (VALENCIA) | M ^a de Pilar Martínez Martínez (PONTEVEDRA) |
| Julio Iglesias Gómez (AVILA) | Rubén Colino García (VALLADOLID) |
| Pedro Vigara Calderón (CORDOBA) | Ramón Mínguez Blasco (CASTELLON) |
| Jaime Rego Alonso (ASTURIAS) | Diego Muñoz Provencio (TERUEL) |
| M ^a José Cuerda Rojas (ALBACETE) | José Miguel Ante Bono (VALENCIA) |
| Isabel M ^a González López (SEVILLA) | Miguel Angel Romero Lorite (JAEN) |
| Juan Manuel Aguilar (CADIZ) | Aleix Volart Moliner (BARCELONA) |
| Raúl Claros Ruiz (MALAGA) | Andrés Martínez Molina (ZARAGOZA) |
| José Alberto Mondragón García (BARCELONA) | Jorge Hernández González (CACERES) |
| Aridane Lorenzo Alonso (LAS PALMAS DE G. C.) | Luisa Gravalos Cia (HUESCA) |
| Albert Lladanosa Sisteré (LERIDA) | David González Hernández (BADAJOZ) |
| José Navarro Pardo (VALENCIA) | Juan Miguel Toledo Tejera (CADIZ) |
| Iván Marchena Galán (CACERES) | Héctor Manuel López López (LEON) |
| David Martínez Ruiz (JAEN) | Daniel Fernández Carrodegua (LA CORUÑA) |
| Alejandro Pérez Lois (PONTEVEDRA) | M ^a Carmen Hombrados Sánchez (MADRID) |
| Alberto Aranda Ruiz (MADRID) | Jacobo Pardo Seco (LA CORUÑA) |
| Paula de la Asunción Martínez (VALENCIA) | Marc Costa Luque (SEVILLA) |
| María Gómez Romero (HUELVA) | Carmelo Martínez Martínez (LA RIOJA) |
| Javier Villoldo Jareño (CIUDAD REAL) | Tania Núñez Izquierdo (CACERES) |
| Angel Calderero Barrera (SALAMANCA) | Juan Carlos Calderero Gómez (GUIPUZCOA) |
| Alejandro Bermúdez Cortés (MURCIA) | Antonio Francisco Guerra Amaro (ORENSE) |
| Carlos Javier Bernardo Faus (LEON) | Magdalena García Román (BALEARES) |
| Francisco Navarro Morote (ALICANTE) | Víctor Manuel Prieto Antón (ALICANTE) |
| Alberto Villamor Ros (LA CORUÑA) | Santiago Giner Cholvi (TARRAGONA) |
| Ramón Conde-Corbal Varela (ORENSE) | Sergio Poyo Castaño (NAVARRA) |
| Kenny Alonso Muñoz (GERONA) | Carlos Picazo Cabañero (ALBACETE) |
| Jacinto Martín Martínez (MADRID) | Iván Miró Hernando (LERIDA) |
| Alejandro Cuenca Canalejo (BALEARES) | Antoni Puig i Medina (GERONA) |
| Daniel López Menéndez (ASTURIAS) | Ezequiel Fernando (SALAMANCA) |
| Antoni Fomatger del Fresno (GERONA) | David Estelles Palomino (BARCELONA) |
| Alejandro Martín del Bosque (MADRID) | Sergio Verdejo Alonso (ALAVA) |
| Edu Castells Gallart (BARCELONA) | José Ramón Almagro Clemente (MURCIA) |
| Eva Elena Hinojar Galuache (GUADALAJARA) | Juan Antonio Navarro Roda (VALENCIA) |
| Marta Molino Cuadrado (NAVARRA) | M ^a Fernández Sánchez (HUESCA) |
| Cristian Capellán Carmés (BURGOS) | Rodrigo de la Hera Solar (SORIA) |
| Oscar Fernández Otero (VIZCAYA) | Julia Pardo del Monte (LEON) |
| Juan Carlos Hernández San Martín (AVILA) | M ^a José Fandiño Pérez (MADRID) |
| Avelino Collar Salazar (CANTABRIA) | Francisco Sanz del Río (VALENCIA) |
| Alfonso Suárez Valdés (VALLADOLID) | Pedro Silvestre Cuerda (PONTEVEDRA) |

NOS VAMOS DE

COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 3576

EN GANDIA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

HOBBY MANIA
CONSOLAS

PASEO GERMANIAS, 62 46700 GANDIA (VALENCIA)
TELF: 96 2877436

* ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
* COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
* NUEVOS Y USADOS (SOLO SNES, M.DRIVE, PSX, SATURN Y N64)
* SNES, GAME BOY, M.DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION Y PC CD-ROM
* HORARIO: 10:30 A 13:00 Y 17:00 A 20:00
SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

WORLD GAMES

START GAMES

COMPRA VENTA Y CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS

96-5393475

RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA

E-MAIL: JJSAN@ARRAKIS.ES

TUS TIENDAS START GAMES EN

| | | |
|---|--|---|
| CUJAN CARLOS I, 47 JUNTO PLZA. CASTELAR ELDA (ALICANTE) | BONO GUARNIER 10 JUNTO ESTACION RENFE ALICANTE | CRISTOBAL SANZ 25 FAX 96-538 31 89 ELCHE (ALICANTE) |
|---|--|---|

ENVIOS EN 24 HORAS

ATENCIÓN AL CLIENTE:
9:00 AM A 23:00 PM
CERRADOS DOMINGOS Y FESTIVOS

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE ULTIMA GENERACION

MATARO LINE S.L.

IMPORTADOR DIRECTO!!!!

TIENDA EN MATARO Y BARCELONA LLAMA Y PREGUNTA

MATARO (BCN): TEL 93 757 81 82 FAX 93 757 86 64
BARCELONA: TEL 93 441 59 08 FAX 93 442 04 29

DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º
28013 MADRID
Tels: 91-5232087
908421662

IMPORTADORES: JAPON-USA-EUROPA

PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD
CARTUCHO - PC - ENGINE DUO R.

DISTRIBUIMOS A TIENDAS - COMPRA VENTA
CAMBIO EN JUEGOS DE 2ª MANO
32 Y 64 BITS Y CHIPS MULTISISTEMA

NOVEDADES Septiembre

| | | | |
|--|--|--|--|
| NEO GEO CD KING OF FIGHTERS 97 REAL BOUT RPG SUPER TAG BATTLE | SATURN SAMURAI IV DEAR OR ALIVE PANZER AZEL RPG | PLAYSTATION BIOMAZARD CUT FRONT MISSION 2 TEKKEN II | NINTENDO 64 MISSION IMPOSSIBLE BOYERMAN 64 TOP GEAR RALLY |
|--|--|--|--|

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

Game SHOP C/PEREZ GALDOS, 36 Bajo. 02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

9 6 7 - 5 0 7 2 6 9

!!! AVISO IMPORTANTE !!!
Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor... **NO NOS LLAMES**

| | | |
|---|--|--|
| <p>PlayStation</p> <p>CASTLEVANIA DARK FORCES DESTRUCTION DERBY 2 DRAGONS HEART EXCALIBUR EXHUNED LOST VIKINGS 2 FORMULA 1 MECH WARRIOR MICROMACHINES V3 INDEPENDENCE DAY ISS PRO OVERBLOOD PORSCHÉ CHALLENGE RAGE RACER REBELT ASSAULT II SUPER PUZZLE FIGHTER SAMURAI SHODOWN III SOUL BLADE SUIKODEN TENKA THE CROWN TOMB RAIDER V-RALLY VANDAL HEARTS WARCRAFT 2</p> | <p>SEGA SATURN</p> <p>AMOK BUG TWO DIE HARD ARCADE DRAGONS HEART FIFA 97 FIGHTER MEGAMIX JUNGLA DE CRISTAL LOST VIKINGS 2 MANX TT MASS DESTRUCTION NBA LIVE 97 PANDEMONIUM SUPER PUZZLE FIGHTER SONIC 3D SOVIET STRIKE VIRTUAL POOL TOMB RAIDER TORIKO TOSHIDEN URA</p> | <p>NINTENDO</p> <p>CRUIS'N USA DOOM 64 FIFA 64 INTER. S. SOCCER 64 KILLER INSTINCT GOLD MARIO 64 MARIO KART NBA HANG TIME PILOTWINGS 64 STAR WARS TUROK WAVE RACER WAR WOODS</p> <p>ACCESORIOS: CONTROL PAD MEMORY CARD CABLE RF ADAPTADOR USA/JAP</p> |
|---|--|--|

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

MEGA DRIVE

| | |
|---|--|
| <p>SUPER NINTENDO</p> <p>DONKEY KONG 3 DRAGON BALL Z HYPER FIFA 97 KIRBY'S FUN PACK KIRBY'S GHOST TRAP LUFIA II NBA LIVE 97 STREET FIGHTERS ALPHA 2 TERRANIGMA WINTER GOLD WORMS</p> | <p>BUGS BUNNY DRAGON BALL Z FIFA 97 INTER. S.S.S. DELUXE NHL 97 POCAHONTAS PREMIER MANAGER 97 SONIC 3D TIME KILLER TOY STORY WORMS</p> |
|---|--|

OFERTAS

| | | |
|--|---|--|
| <p>ACTUA SOCCER - PSX AIR COMBAT - PSX CASPER - PSX S.S. DARK STALKER - PSX DINO DINI SOCCER - MD EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S. FIGHTING VIPPERS - S.S. HI - OCTANE - SS</p> | <p>KILLER INSTINC - SN MEGA SWIV - MD NBA GIVE'N GO - S.N. RAYMAN - PSX RIDGE RACER - PSX SEGA RALLY - S.S. SKELETON WARRIORS - S.S. STAR GLADIATOR - PSX</p> | <p>STREET FIGHTER ALPHA - S.S. TEKKEN - PSX TOSHIN DEN - PSX ULTIMATE M. K. 3 - MD VIRTUA FIGHTERS 2 - S.S. VIRTUA FIGHTER KIDS - S.S. WIPE OUT - PSX WORLD WIDE SOCCER - S.S.</p> |
|--|---|--|

CHOLLO GAMES VIDEOJUEGOS

IMPORTACION
SONIC JAM
BIOHAZARD
KING OF FIGHTERS 97
FATAL FURY RBS
ROCKMAN X4
MACROSS
ALBERT ODISEY

PLAYSTATION
DRAGON BALL GT
TIME CRISIS

FIGURAS NUEVAS Y ANTIGUAS DE STAR WARS.
ULTIMAS NOVEDADES EN IMPORTACION

PAL
IS SOCCER PRO 64
STARFOX 64

IMPORTACION
DARK RIFT
KIRBY'S AIR RIDE
TOP GEAR RALLY
GOLDEN EYE
GAMBARE GOEMON

PAL
FORMULA 1 97
DISC WORLD II

IMPORTACION
FRONT MISSION ALT.
ROCKMAN X4
MARVEL SUPERHEROES
METAL SLUG
GUN BULLET
FF7 USA
OGRE BATTLE USA
MAGIC USA
CLOCK TOWER USA

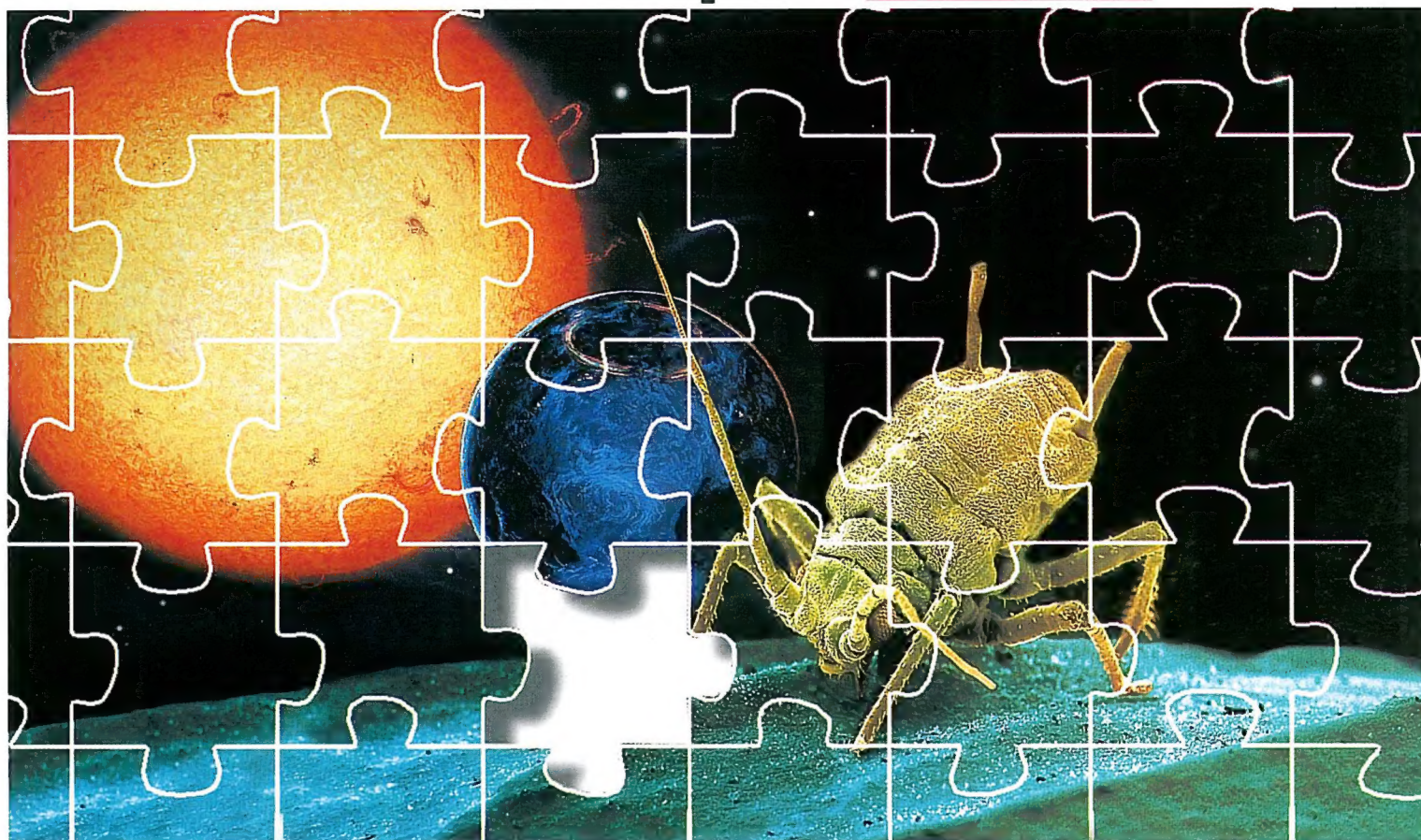
DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID Y
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MARID

PEDIDOS
CHOLLO 1: 523 23 93
CHOLLO 2: 549 78 25
U.P.S. ENTREGA EN 24 HOR.

TENEMOS UN AMPLIO SURTIDO DE JUEGOS DE 2ª MANO, CON GRANDES OFERTAS EN: MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE. LIQUIDACIÓN 3DO, CAMBIO EN TIENDA DE JUEGOS DE SATURN Y PSX.

!!! MERCHANDISING JAPONES !!!
MUÑECOS FINAL FANTASY VII, TEKKEN, VIRTUA FIGHTER, STREET FIGHTER, MEGAMAN, TOBAL Y MUCHOS MÁS; POSTERS Y RELOJES

SÓLO LA CIENCIA TIENE LA PIEZA QUE **FALTA**



Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo CONOCER apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. CONOCER aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones,

necesitas
conocer
el mundo en que vives
para vivir mejor

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta

multimedia, salud,
alimentación, historia,
medio ambiente y todas
las áreas de información
que te interesan están
cada mes en CONOCER.



NÚMERO DE SEPTIEMBRE
YA A LA VENTA

DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS
DE FÚTBOL DE LA MANO DE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95



CONTINUA
A LA
VENTA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96



EL FUTBOL ES ASI

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA
DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



ACCIÓN Y RITMO
TREPIDANTE.
INCLUYE GAFAS
EN 3 DIMENSIONES

UN VERTIGINOSO
DESCENSO A
LOS INFIERNOS
EN BUSCA DEL
TESORO MÁS
LEGENDARIO



PRECIO
RECOMENDADO
4.995 PTS



DESCUBRE LA MAGIA
DEL MEJOR BATTLE
RPG JAMÁS CREADO
PARA PLAYSTATION



LA CARRERA
FUTURISTA MÁS
ESPERADA DEL
MOMENTO QUE
TRIUNFÓ EN
LOS SALONES
RECREATIVOS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.